ANDREI OIŞTEANU

GRĂDINA DE DINCOLO



DISCOBOLUL



COLECȚIA „DISCOBOLUL"

COPERTA COLECȚIEI DE VASILE POP SILAGHI

ANDREI
OIȘTEANU

GRĂDINA DE DINCOLO

•

ZOOSOPHIA

EDITURA DACIA
CLUJ-NAPOCA 1980

Bunicilor mei,
NICOLAE OCHIDEPIATRĂ *şi*
KLARA FLOAREDEGRÎU.

Deosebita gratitudine a autorului — colaboratoarei sale,
ANGELA GABRIELA TOMA

GRĂDINA DE DINCOLO

Comentarii mitologice la basmul Harap Alb

CAPITOLUL I

CONSIDERAŢII GENERALE

O definiţie a mitului e greu de dat. Şi aceasta pentru că este îndoielnică găsirea unei singure definiţii susceptibilă de a cuprinde toate tipurile şi funcţiile mitului în toate societăţile arhaice şi tradiţionale. (1, p. 14).

Apărînd la un anumit nivel de dezvoltare al societăţii umane, şi anume atunci cînd oamenii s-au unit în jurul aceleiaşi credinţe şi cînd a fost necesară transmiterea acestei credinţe urmaşilor, mitul redă credinţa oamenilor referitoare la geneza şi esenţa lumii, la realitatea superioară, absolută. Această realitate absolută, sau reprezentarea ei în mintea omului arhaic, constituia elementul Sacru.

Conform opiniei lui Mircea Eliade, mitul redă o istorie sacră, el dezvăluie sacralitatea înfăptuirilor zeilor sau eroilor mitici. Deci mitul ar fi o „irupţie a sacrului în profan". (1). Această „irupţie" presupune trecerea printr-un punct de inflexiune care este alegoria, deci printr-un proces de „sublimare". Alegoria este o lege obligatorie a mitului pentru că, în primul rînd, în spaţiul profan nu există termeni cu care să se descrie o experienţă sacră şi, în al doilea rînd, pentru că mitul trebuia să ascundă profanilor secretele unei astfel de experienţe. Mitul şi ritualul erau secrete păzite cu străşnicie. Numai iniţiaţii puteau să le cunoască. Iniţiatul societăţilor arhaice conferea sacralitate tuturor activităţilor şi evenimentelor din viaţa sa. Numai sacralitatea dădea acestuia ideea de „realitate", „valabilitate" şi „durabilitate" a acţiunii sale. Or, ieşirea din spaţiul profan

era automat produsă dacă omul arhaic repeta gesturi și acțiuni făcute „la origine", conform miturilor, de către zei sau eroi mitici. Această repetare, urmînd norme stricte, prestabilite, reprezintă esența ritului. Rezultă deci că ritul este o „dramatizare" a mitului. Filologul sovietic V. I. Propp, încercînd să găsească originile basmului fantastic, ajunge la aceeași concluzie susținînd că în timpul ritualului de inițiere neofitului i se povestea chiar mitul tribului. „Corespondența dintre compoziția miturilor și basmelor, pe de o parte, și succesiunea acțiunilor ce aveau loc în cadrul inițierii, pe de alta, ne obligă să credem că se povestea [neofitului — N.A.], tocmai ceea ce se petrecea cu tînărul, cu acea deosebire că personajul în cauză nu era el, ci strămoșul, întemeietorul ginții și al datinilor, cel care, născut în chip miraculos, s-a dus în împărăția urșilor, lupilor etc., aducînd de acolo focul, dansurile magice ș.a.m.d." (2, p. 458).

Paralel cu schimbarea modului de viață al societății (de exemplu, trecerea de la vînătoare la agricultură), elementele suprastructurale (organizarea socială, miturile, ritualurile etc.), se modifică și ele. Fenomenul acționează mai lent asupra miturilor și mai drastic și mai rapid asupra ritualurilor, acestea din urmă fiind elemente concret-active, generate și legate intim de condițiile economice. Ritualurile și miturile specifice vechiului mod de viață se modifică, se degradează, diminuîndu-și necesitatea, importanța și complexitatea. Ele vor fi înlocuite cu altele, impuse de noul mod de viață, fie își vor altera esența devenind manifestări artistico-profane și ludic-profane, fie vor dispare pur și simplu fără urmă. De bună seamă, procesul de modificare a formei, fondului și funcției sociale ale vechilor mituri și ritualuri a durat milenii, trecerea sacrului în profan survenind lent și imperceptibil. Desprinzîndu-se de ritual, mitul, al cărui caracter sacru slăbește și în cele din urmă se pierde, pornește pe un drum de desacralizare și demitizare, un drum de creație profan-artistică, la capătul căruia se află basmul.

„Basmul e ca un rîu în care se varsă toate celelalte torente ale culturii populare: mituri, legende, credinţe şi practici religioase, concepţii despre lume etc.", scrie O. Bîrlea în Introducere la vol. *Antologie de proză populară epică.* Miturile, legendele şi basmele au suferit modificări datorate atît fanteziei artistice a multiplului lanţ de povestitori-creatori populari, cît şi neînţelegerii de către ei a sensurilor originare ale anumitor alegorii şi simboluri. Această neînţelegere a dus ori la eliminarea unor elemente originare, ori la modificarea, înlocuirea sau conversiunea acestora în unele mai apropiate de viaţa de zi cu zi a povestitorului.

Basmul, în dezvoltarea sa, n-a cunoscut numai o deplasare în timp ci şi una în spaţiu, care a dus la noi modificări şi suprapuneri. Astfel, „. . . ceea ce este considerat mit de către un trib, poate deveni basm pentru tribul vecin." (1, p. 21).

Eliminarea tuturor acestor modificări şi suprapuneri, apărute într-un mod de viaţă străin (în timp sau spaţiu), celui care a generat mitul originar, eliminare dublată de o corectă traducere a simbolurilor şi alegoriilor, ne poate duce la acel preţios sîmbure de adevăr şi de istorie atît de bine ascuns şi conservat în orice basm.

Nu ne-am propus să facem un studiu asupra teoriei miturilor sau asupra relaţiei mit-basm, dar am considerat necesar să punctăm metodologia şi ipotezele-premisă folosite în comentariile ce urmează.

Aceste comentarii încearcă să dezvăluie puncte de vedere posibile (nu şi unice) de interpretare a basmului Harap Alb.

*

Ritualul iniţierii este un ritual universal. Nu există religie, „primitivă" sau „superioară", în care să nu găsim într-o formă sau alta Iniţierea. Este un ritual ocult şi de aceea se cunoaşte puţin din semnificaţia şi modul său de desfăşurare.

Inițierea este „drumul" pe care îl parcurge subiectul de la starea de profan la starea de inițiat, este totalitatea încercărilor și obstacolelor, fizice și morale, pe care neofitul trebuie să le depășească. Astfel, putem interpreta drumul și încercările la care e supus Harap Alb, ca fiind o alegorie a ritualului de inițiere. Drumul lui Harap Alb trece prin mai multe trepte de inițiere, reprezentate alegoric în basm prin cele trei încercări la care e supus eroul de către omul spîn (obținerea salatei din grădina ursului, a cerbului de aur și a fetei lui Roș Împărat). La capătul acestui șir de inițieri și purificări eroul atinge starea de inițiat, de sfînt, reprezentată în basm prin încoronarea sa și căsătoria cu fata lui Roș Împărat.

Este posibil ca basmul Harap Alb să cuprindă și elemente ale ritualurilor de inițiere ale altor civilizații cu care poporul nostru a avut contact direct sau indirect. Fie că aceste elemente străine au pătruns chiar în practica ritualului de inițiere al strămoșilor noștri, fie că ritualul autohton a rămas neschimbat, elementele străine fiind asimilate, în timp, numai la nivelul basmului. Nu este exclusă nici o a treia posibilitate și anume ca influențele străine să fi pătruns atît la nivelul practicii ritualului de inițiere, cît și la nivelul basmului.

Nu putem avea certitudinea validității uneia sau alteia dintre ipotezele de mai sus și nici nu ne propunem o demonstrație în acest sens, dar considerăm necesar să facem unele aprecieri asupra lor.

Mai probabilă pare cea de a treia ipoteză. E posibil ca structura basmului și prima încercare la care e supus Harap Alb (obținerea salatei din grădina ursului), să aibă la bază un ritual de inițiere autohton. Cît despre celelalte două încercări (vînarea cerbului și pețirea fetei lui Roș Împărat), ele par a fi bazate pe ritualuri de inițiere superioare, comune popoarelor de cultură înaltă, acestea putînd fi elementele străine care au fost asimilate la nivelul ritualului sau la nivelul basmului.

Unele basme (rusești, cehești, grecești etc.) prezintă asemănări uimitoare cu basmul Harap Alb. Jean Boutière arată asemănarea dintre basmul Harap Alb și unele basme poloneze din culegerea lui A. Glinski, printre care *Prinţul Slugobil* (Slugobil — slugă albă). Pe de altă parte, Al. Chodzko afirmă originea indiană a acestor basme culese de Glinski (3, p. X). Neașteptate similitudini cu basmul Harap Alb, atît ca structură inițiatică cît și ca gen de încercări la care e supus eroul, le găsim în mituri, legende și epopei aparținînd unor epoci și culturi diferite (mitul lui Psihé, Cîntecul Nibelungilor, Ramayana etc.).

Asemănările de care vorbeam se referă îndeosebi la elemente, întîmplări și personaje care apar pe parcursul ultimelor două încercări la care este supus Harap Alb.

Ipoteza unor inserări și asimilări, la nivelul basmului Harap Alb, este foarte controversată de cercetători. Unii dintre aceștia susțin că astfel de intervenții s-au produs chiar la nivelul lui Creangă. Astfel T. Sperantia scria: „Creangă alege capetele din trei, patru sau mai multe basme, leagă aceste capete unele de altele și face un singur basm mare și lat" (4, p. 9). Ovidiu Bîrlea, ca și alți folcloriști, neagă această ipoteză argumentînd prin înlănțuirea armonioasă a episoadelor basmului Harap Alb și prin faptul că unele variante populare ale basmului sînt mai lungi și mai complexe decît acesta.

Sînt cunoscute peste șaisprezece variante populare ale basmului Harap Alb, culese din toate zonele țării (Oradea, București, Pașcani, Dorohoi, Maramureș, Hunedoara, Muscel, Oaș, Cîmpulung Moldovenesc, Tîrgu Neamț etc.), cît și de la aromînii din Pind. După Ovidiu Bîrlea, aceste variante populare atestă neîndoielnic existența tipului de basm cu mult înainte de a fi cunoscut și publicat de Creangă în forma *Poveștii lui Harap Alb.* Analizînd unele elemente din basmul Harap Alb, Bîrlea enunță ipoteza că basmul ar fi fost zămislit în Orientul Apropiat sau în vechea lume greacă din Mediterana (4, p. 80).

*

Drumul lui Harap Alb, pe de o parte, şi „drumul" iniţierii, pe de alta, prezintă unele analogii. Am văzut că „drumul" iniţierii îl duce pe neofit la starea de iniţiat, iar de la iniţierile de tip superior la starea de sacru, sfînt. Să ne aducem aminte că Harap Alb pleacă la drum trimis de tatăl său, pentru a deveni împărat. Ori condiţia de împărat era peste tot (chinezi, japonezi, indieni, egipteni, etiopieni, incaşi, greci, romani etc.), considerată ca o condiţie sacră.

Astfel, în Japonia, conform legendei, împăratul este socotit ca fiind descendent direct al zeiţei Soarelui, Amaterasu, primul Mikado primind numele de Gimmu-Tenno (Tenno — rege ceresc). În China, noţiunea de suveran (vang) este reprezentată printr-o ideogramă formată din trei linii orizontale (Cerul, Omul şi Pămîntul) unite printr-o linie verticală care reprezintă privilegiul sacru al împăratului de a cunoaşte legile care guvernează cei trei factori primordiali si putinţa lui de a-i armoniza. La geto-daci exista credinţa că regele, fiind sacru, se sfătuia cu zeii, ba chiar putea să poarte numele zeului lor Zalmoxis. Citîndu-l pe Frazer, Gheorghe Muşu arată că la unele popoare exista credinţa că este „o strînsă legătură între cursul naturii şi mersul sănătăţii căpeteniei sacre, că buletinul sănătăţii şi integrităţii corporale a suveranului era acela al naturii însăşi; că orice diminuare a forţelor acestuia putea influenţa în aceeaşi direcţie puterile naturii" (5, p. 255). Tot astfel, se explică „dublul simbolism al legendelor nativităţii lui Buddha; semnele care s-au arătat la naşterea pruncului Siddharta erau echivoce: prinţul ar fi putut deveni fie un suveran universal (chakravartin), fie un iluminat (buddha)" (6). În aceeaşi lucrare, citîndu-l pe Paul Mus, Eliade explică: „fiecare dintre oraşele sacre (Roma, Babilon, Ierusalim, Bangkok şi altele), se considerau Centrul Universului. Iar centrul oraşului sacru îl constituia palatul regal; iar în palat, într-o anumită cameră se afla tronul, punctul ultim, pe care sta suveranul" (6).

Drumul lui Harap Alb nu este un drum fizic, geografic, ci un drum spiritual, de perfecţionare şi purificare; un drum de iniţiere; un drum către centru: un drum de la starea de profan la cea de sacru, sfînt (echivalată alegoric în basm cu cea de împărat, aşa cum am văzut). Încă de la începutul basmului putem observa şi alte asemănări între drumul ce urmează a fi făcut de Harap Alb şi „drumul" iniţierii. Iniţierea este un „drum" între două stări opuse (profan — sacru) lucru evidenţiat de basm prin faptul că Harap Alb urma să parcurgă drumul său geografic de la „o margine a pămîntului la altă margine". „Drumul" iniţiatului este ireversibil, aşa cum sugerează şi basmul prin alegoria călătorului: „Şi cine apuca a se duce într-o parte a lumii, dus rămînea pînă la moarte".

La multe popoare, cel ce urma să fie iniţiat era testat în prealabil, verificîndu-se dacă el este vrednic să primească iniţierea.

În universităţile tibetane, unde se practica o iniţiere de tip superior, cel ce urma să fie iniţiat trebuia să treacă o probă complexă de admitere.

În ceea ce priveşte popoarele de cultură primitivă, iată ce declară preotul catolic M. Gusinde care, pentru a pătrunde tainele riturilor de iniţiere, a trăit ani de-a rîndul în mijlocul unui trib din America de Sud, a fost primit ca membru al tribului şi a trecut el însuşi prin încercările ceremoniei de iniţiere: „. . . sînt primiţi [în grupul celor ce urmează a fi iniţiaţi — N.A.] numai acei care au dat dovadă de maturitatea cuvenită în ale duhului şi trupului, adică acei care sînt cumpătaţi, care au o voinţă puternică şi care ştiu mai ales să păstreze nestrămutat o taină ce li s-a încredinţat". „Tinerii îşi iau rămas bun de la ai lor" şi pleacă spre locul unde urmează să fie iniţiaţi, însă „le iese în cale un «duh» mascat [la foarte multe triburi masca unui animal totem], care cheamă la luptă unul cîte unul pe Kloketeni" [cei ce urmează să fie iniţiaţi]. După luptă, „bărbaţii adunaţi îi cer [tînărului], să dea jos cu propriile sale

mîini masca de pe capul «duhului». Spre uimirea sa nețărmurită, el recunoaște atunci fața unuia din membrii tribului, care de obicei înfățișează acest «spirit»" (7, p. 355).

Similar, în basmul Harap Alb, Craiul (care îi simbolizează pe bătrînii tribului), își încearcă feciorii pentru a vedea care este „destoinic a împărăți peste o țară așa de mare și bogată ca aceea" a lui Verde Împărat. Mijlocul de testare folosit este și el similar celui descris anterior. Craiul le iese fiilor săi în cale, mascat în urs, și îi provoacă la luptă, iar celui care are curajul să primească lupta (Harap Alb), îi dezvăluie adevărata sa identitate și-i zice: „mergi de acum tot înainte, că tu ești vrednic de împărat".

Încercări inițiatice sau preinițiatice similare aveau loc și în alte culturi arhaice, la descendenții triburilor indo-europene, de exemplu. Astfel, la germani, tînărul nu era admis în clasa războinicilor pînă ce nu se lupta și ucidea un urs uriaș (8, p. 172).

Se pot prezenta cîteva argumente în favoarea ideii că tatăl lui Harap Alb a făcut și el „drumul" pe care urmează a-l parcurge fiul său. Astfel, tatăl lui Harap Alb are în basm calitatea de Crai, de Suveran, calitate pe care mai sus am considerat-o ca simbol al sacralității și inițierii. Numai un inițiat, așa cum e Craiul, poate să testeze pe alții dacă sînt vrednici să primească inițierea. Harap Alb, sfătuit de Sfînta Duminică, îi cere tatălui său, pentru drum, calul, armele și hainele pe care acesta le-a folosit în tinerețe; probabil în același drum, căci calul glăsuiește către Harap Alb astfel: „știu eu pe unde te-oi duce la împăratul Roș, pentru că m-au mai purtat o dată păcatele pe acolo cu tată-tău în tinerețele lui". Din sfatul pe care îl dă Craiul fiului său înainte de plecare se vede că tatăl cunoaște multe amănunte din „drumul" pe care urmează să-l parcurgă Harap Alb: „În călătoria ta ai să ai trebuință și de răi și de buni, dar să te ferești de omul roș dar mai ales de cel spîn, cît îi putea. Și la toată întîmplarea calul, tovarășul tău,

te-a mai sfătui şi el ce ai să faci, că de multe primejdii m-a scăpat şi pe mine în tinereţele mele! Na-ţi acum şi pielea asta de urs că ţi-a prinde bine vreodată".

*

Să ne oprim acum puţin asupra cîtorva personaje şi obiecte care apar în basm.

Fantasticul personaj Sfînta Duminică, acea „babă gîrbovă de bătrîneţe", care îl ajută pe Harap Alb să depăşească unele obstacole ale drumului său, poate reprezenta pe cel ce iniţiază pe novice, adică bătrînii tribului, şaman, vraci, vrăjitor la popoarele primitive, sau maestru spiritual (preot, guru etc.) la popoarele de cultură înaltă. Atît la unele popoare cît şi la celelalte, exista credinţa că aceşti „mentori" sînt sfinţi, trăiesc foarte mult şi că au puteri supraomeneşti. Calităţi similare are şi Sfînta Duminică (numită în basm şi Crăiasa zînelor), care îi mărturiseşte lui Harap Alb: „... multe au văzut ochii mei, de atîta amar de veacuri cîte port pe umerele acestea. Să aibi tu puterea mea, ai vîntura ţările şi mările, pămîntul l-ai da de-a dura, lumea aceasta ai purta-o pe degete şi toate ar fi după gîndul tău. Prin puterea ce-mi este dată, ştiu dinainte ceea ce au de gînd să izvodească puternicii pămîntului şi adeseori rîd cu hohot de nepriceperea şi slăbiciunea lor".

Ultima parte a citatului ilustrează superioritatea Sfintei Duminici faţă de „puternicii pămîntului", la fel cum vracii-vrăjitori, la popoarele primitive, şi preoţii, la civilizaţiile de tip superior (Egipt, India ş.a.), deţineau o poziţie socială superioară suveranilor, fiind în fapt adevăraţii conducători ai colectivităţii.

Să vedem ce alte caracteristici ale Sfintei Duminici mai putem desprinde din basm. Harap Alb ajunge la ea în zbor pe calul său, pe un „ostrov mîndru din mijlocul unei mări". Ori insula apare cu simboluri diverse (dar nu foarte diferite ca esenţă) în multe basme, legende, mituri şi cărţi sacre.

În sens cosmogonic, insula poate simboliza „manifestarea", Creația; în acest caz apa reprezintă haosul primordial dinaintea Creației. Sau, cum susține Eliade, insula poate fi simbolul unui „tărîm transcendent, participînd la realitatea absolută și deosebindu-se, ca atare, de restul Creației stăpînite de legile devenirii și ale morții" (6).

O astfel de insulă este Svetadvipa — insula albă — din tradiția hindusă și budistă (la greci insula fericiților era numită tot „insula albă" — Leuceea), pe care ajungeau în zbor cei ce depășeau condiția umană.

Insula poate fi și un loc unde trăiau sufletele morților „glorioși" (eroi, aristocrați, inițiați), așa cum sînt „insulele fericiților" din tradițiile egiptene, celtice, elenistice ș.a. „Insulele fericiților" le găsim și în vechile texte alchimice chineze, fiind prezentate ca tărîmuri paradisiace locuite de inițiați sau magicieni care au obținut nemurirea.

Iată deci că în mituri și legende, depărtate în timp și spațiu, insula era ocupată de inițiați, sfinți, magicieni sau nemuritori, calități pe care basmul le conferă Sfintei Duminici ca locuitoare a unei astfel de insule.

De obicei, și aceasta mai ales la inițierile de tip superior, novicele trebuia să realizeze singur treptele inițierii, să găsească în el însuși puterile și calitățile care să-l ducă la perfecționarea trupului, elevarea spiritului și purificarea sufletului. Cei ce inițiau urmau doar să-l îndrume și să-i supravegheze inițierea, lucru care concordă cu ceea ce îi spune Sfînta Duminică lui Harap Alb: „Fii încredințat că nu eu, ci puterea milosteniei și inima ta cea bună te ajută".

Rolul șamanilor, și mai tîrziu al preoților, era de a face legătura între lumea pămînteană a oamenilor și lumea de dincolo a entităților superioare. Exact acesta este și rolul Sfintei Duminici în basm, ea fiind un intermediar între Harap Alb și urs, pe care îl vom considera mai tîrziu ca reprezentare a strămoșului — totem.

Dacă Sfînta Duminică joacă în basm rolul de şaman — vrăjitor — dascăl (aşa cum am considerat), se pune întrebarea de ce acest rol revine unei femei?

Poate fi vorba de o reminiscenţă a matriarhatului. De asemenea, la multe triburi din Africa, America de Nord, Asia etc., funcţia de şaman — vrăjitor, sau la grecii antici cea de preot, putea fi îndeplinită şi de femei; iar la alte triburi (ainii — aborigenii Japoniei, de exemplu), şamanii erau aproape întotdeauna femei.

La unele populaţii din Melanezia, Africa ş.a. cei ce iniţiază primesc de la neofiţi o sumă de bani. Aceasta poate fi traducerea alegoriei din basm în care Sfînta Duminică, în postură de cerşetoare, e miluită cu un ban de către Harap Alb.

Faptul că Sfînta Duminică, învăluită într-un văl alb de mireasă, dispare înălţîndu-se în văzduh, are puternice rădăcini mitico-rituale. Între şamani şi pasăre (în special vultur) există o strînsă legătură: „În limba ghiliakilor [veche populaţie asiatică], vulturul şi şamanul sînt desemnaţi prin unul şi acelaşi cuvînt: ciam" (2, p. 205). La multe triburi siberiene, nord americane ş.a., costumul de ceremonie al şamanilor înfăţişează sau aduce cu o pasăre. Aşa numitul „copac de şaman" — un stîlp ce are în vîrf imaginea sculptată a unei păsări — reprezintă posibilitatea şamanului de a media între lumea pămînteană şi cea cerească. „Este uimitor faptul — scrie Sternberg — că la buriaţi momentul central al iniţierii şamanului îl constituie căţăratul pe un copac înălţat anume, unirea supremă a şamanului cu divinităţile săvîrşindu-se, dealtminteri, prin căsătoria cu o fecioară cerească ..." (2, p. 263). Această hierogamie din practicile şamanilor ar putea explica vălul alb de mireasă pe care Sfînta Duminică îl poartă cînd se înalţă în văzduh. Ideea similitudinii între Sfînta Duminică şi cel ce iniţiază pe novice va fi reluată şi conturată pe parcursul lucrării. Sfînta Duminică este cea care-l sfătuieşte pe Harap Alb să ia cu el la drum calul, armele şi hainele pe care le-a folosit tatăl său în tinereţe. Aceste elemen-

te sînt simboluri care apar des în miturile, legendele și basmele românești și de pretutindeni.

De exemplu, legenda indiană a vieții lui Buddha povestește că la naștere prințul Siddharta avea șapte daruri, din care primele două erau: „Ciakra-ratna numit scutul dumnezeesc și calul Aswa-ratna, acel mîndru harmăsar care zboară în nori ..." (9, p. 20).

În basmul Harap Alb credem că armele, calul și hainele simbolizează patrimoniul strămoșesc sau calități spirituale ereditare (cum ar fi voința, setea de cunoaștere, dragostea de adevăr, puterea de luptă sau altele), pe care Craiul le-a transmis fiului său. „Maestrul spiritual" (Sfînta Duminică) îi aduce aminte neofitului (Harap Alb) că posedă astfel de calități, urmînd ca el să și le descopere (așa cum găsește calul cu ajutorul jăratecului), și să le folosească în „drumul" său. În general, în interpretarea de față a basmului Harap Alb, am considerat majoritatea personajelor, care apar de-a lungul povestirii, ca fiind personificări ale trăsăturilor morale și spirituale ale eroului. Fiind vorba de o inițiere, Harap Alb nu parcurge drumul său în macrocosmos ci în microcosmosul intern, propriu. Ori, în acest caz (acceptat ca ipoteză la începutul comentariilor), tot ce apare în basm în spațiul macrocosmic (oameni, animale, obiecte) reprezintă, de fapt, simbolic ceea ce apare în realitate în spațiul microcosmic (virtuți, patimi, stări afective, memorie, suflet, experiență etc.). Cu unele pleacă la drum, altele le descoperă sau le dobîndește pe parcurs, e subjugat de patimi (omul spîn), dar le învinge cu ajutorul virtuților și calităților, purificîndu-se și obținînd în final starea de inițiat.

Folosirea acestei alegorii în basmul Harap Alb nu este un caz singular, ea putînd fi recunoscută și în alte basme sau mituri.

Cel mai complet exemplu în acest sens, mi se pare a fi legenda vieții lui Buddha. Legenda spune că sub copacul Boddhi, în noaptea dinaintea iluminării, Buddha s-ar fi luptat cu Îngerii răului, cei mai puternici Demoni

ai lui Mara (Satana), „toţi vrăjmaşii care se războiesc cu Înţelepciunea şi cu Lumina", toată „ceata de patimi, grozăvii, nepriceperi, destrăbălări, toată prăsila beznei şi a spaimei. Toţi îl urau pe Buddha şi căutau să-i spulbere gîndul, ca să îndepărteze Adevărul de El" (9, p. 112). Cei zece Demoni erau „duhurile rele din fundul inimii" lui Buddha, erau „cele zece Păcate capitale": Egoismul, Îndoiala, Vrăjitoria, Dorinţa sexuală, Ura, Lăcomia de zile, Lăcomia gloriei, Mîndria, Iubirea de sine şi Ignoranţa. Învingîndu-şi, cu ajutorul Virtuţii, proprii săi Demoni, prinţul Siddharta Sakyamuni s-a purificat atingînd starea de Buddha. Am dat acest exemplu, ca şi altele din comentariile de faţă, cu singurul scop de a putea înţelege mai bine mecanismul subtil al alegoriei. Trebuie înţeleasă trecerea de la obiectul reprezentat (cel din realitate), la reprezentare (din basm sau legendă), pentru a putea parcurge drumul invers, de la simbol la ceea ce este simbolizat.

În basmul Harap Alb mai apar personaje ca: omul spîn, Roş Împărat, fata lui Roş Împărat, Crăiasa albinelor, Crăiasa furnicilor, Gerilă, Ochilă, Flămînzilă, Setilă, Lăţi-Lungilă. Pe toţi i-am considerat ca fiind personificări ale trăsăturilor morale şi spirituale ale eroului.

Să ne oprim puţin asupra omului spîn, urmînd ca personajele celelalte să fie studiate la timpul cuvenit.

Spînul reprezintă ceea ce este mai rău şi mai urît într-un om, în cazul nostru în Harap Alb. Omul spîn ar fi unul, mai multe sau toate Păcatele din sufletul eroului, precum Egoismul, Ura, Ignoranţa, Dorinţa, etc. După părerea lui George Călinescu, acest personaj este spîn pentru că în popor există o străveche credinţă potrivit căreia o deficienţă sau o anomalie fiziologică e însoţită de o defecţiune morală corespunzătoare. De obicei aceştia sînt consideraţi răi, cruzi, perfizi, linguşitori, în stare de a deochia etc. (4). O superstiţie din Moldova sfătuieşte: „De omul roş, spîn şi însemnat, să te fereşti, că-i bucluca$" (10, p. 18).

Fazele prin care trece relaţia Harap Alb — omul spîn, de-a lungul basmului, ni se par similare cu fazele prin care trece relaţia Om — Păcat de-a lungul vieţii. Să le urmărim sumar.

Copil fiind, Harap Alb nu auzise de şi nu-l cunoştea pe Spîn (era pur şi nevinovat şi deci nu cunoştea patima şi păcatul).

La pubertate, Harap Alb află despre Spîn de la tatăl său, care-l previne că e un om rău şi primejdios, deci să se ferească de el cît poate. Într-adevăr, în viaţă, părinţii sînt cei care încearcă prin educaţie să ţină departe Păcatele de fiii lor.

În timpul călătoriei, Spînul îi apare lui Harap Alb sub diferite înfăţişări, încercînd să-i devină slugă. Harap Alb îl refuză (fără să ştie însă de ce), conform sfatului dat de tatăl său. Pînă la urmă, datorită şireteniei, Spînul reuşeşte să se tocmească slugă la Harap Alb, dar nu peste mult timp situaţia se răstoarnă, fiul Craiului devenind robul Spînului (alegorie a faptului că a ajuns robul propriilor sale Păcate).

La sfîrşitul basmului, după ce eroul trece cu bine toate încercările prin care Spînul vroia să-l piardă, după ce moare şi învie, Spînul este ucis de calul năzdrăvan. Aceasta ar reprezenta ideea că după trecerea treptelor de iniţiere, Harap Alb obţine starea de Puritate, înfrîngîndu-şi definitiv Păcatul.

Putem întrezări aici răspînditul motiv arhaic al Păcatului originar care presupune, la nivelul gîndirii mitice, Patimile eroului mitic (simbolizate în basm prin încercările supraomeneşti la care e supus Harap Alb). Purificarea, moartea şi învierea, iniţierea, reprezintă sfîrşitul Patimilor, mîntuirea eroului mitic şi eliberarea sa de jugul propriului său Păcat originar (omul spîn).

Dealtfel, Spînul ştia că Harap Alb se poate elibera din robie numai prin efectuarea ritualurilor de purificare şi iniţiere. El îi mărturiseşte fiului de Crai: „şi atîta vreme să ai a mă sluji, pînă cînd îi muri şi iar îi în-

via" (moartea și învierea eroului sînt simbolul inițierii acestuia).

Astfel prezentat, Spînul apare ca un personaj demonic, diavolesc, lucru confirmat și de o variantă aromînă a basmului Harap Alb (*Ficiorlu și draclu*, culeasă de T. Papahagi) în care rolul Spînului e jucat de diavol.

În acest caz, episodul cu fîntîna, din basm, ne apare straniu căci toate elementele din această secvență (coborîrea după apă — degradare a unei cufundări în apă — jurămîntul, schimbarea condiției eroului, căpătarea unui nume nou etc.) ne confirmă că este vorba de un botez. Explicația faptului că un personaj diavolesc apare în postură de botezător, o putem găsi la scriitori și filozofi cum sînt Iustin Martirul (secolul II î.e.n.), Augustin (secolul IV—V e.n.), Tertulian (secolul II—III e.n.) ș.a., care susțin ideea că Diavolul și demonii imită pe Dumnezeu și lucrurile divine. „Diavolul — scrie Tertulian în *De praescriptione haereticorum* — botează și el anumite persoane, pe credincioșii săi și făgăduiește iertarea păcatelor prin curățirea cu apă" (11, p. 31).

Ca o paranteză, să vedem un alt simulacru de botez pe care îl găsim într-o variantă a basmului Harap Alb (*Cu Nic-a Cîmpului*, culeasă la Stînca — Tg. Neamț). Pentru a fi botezat, Nic-a Cîmpului, copil din flori, pleacă cu mama sa într-o „pădure mare, mîndră și frumoasă", foarte departe de sat. Mama se așază jos, la rădăcina unui copac foarte înalt, ales de ei, iar feciorul se urcă în vîrful acestuia. La originea acestui episod din basm se pare că stă ritualul arhaic autohton de dăruire a noului născut unui arbore sălbatic ales din pădure. În cadrul acestui vechi ritual de dendrolatrie, foarte răspîndit la populațiile carpato-dunărene, părinții aduceau copilul și îngenuncheau la rădăcina copacului (așa cum face mama feciorului în basm). Faptul că Nică se urcă în vîrful copacului s-ar explica prin aceea că „înfrățirea noului născut cu copacul (de regulă bradul — arborele sacru prin excelență la români) se făcea, în trecut, în baza credinței generalizate că în vîrful arbo-

relui era scrisă soarta copilului“ (12, p. 53). Probabil pentru a da o explicaţie logică acestor gesturi şi datorită influenţei ritualului creştin, în această variantă a basmului a apărut ulterior faptul că Nică vede din vîrful copacului o trăsură cu un împărat şi un mitropolit care îl vor boteza creştineşte.

Revenind la basmul nostru, să vedem de ce Spînul îi schimbă numele fiului de Crai şi de ce îl numeşte Harap Alb.

Faptul că fiul de Crai e numit Harap (rob) corespunde, din punct de vedere logic, pe plan epic (Harap Alb ajunge sluga Spînului), pe plan spiritual (fiul de Crai devine robul propriului său Păcat) cît şi pe plan istoric.

Spunem „şi pe plan istoric“ pentru că într-adevăr copiii multor triburi din America, Australia şi din alte părţi, care nu au îndeplinit încă ceremoniile de iniţiere, erau folosiţi ca slugi. Munca grea şi umilitoare de rob — susţine exploratorul Swan — le biciuia astfel ambiţia, încît nu pregetau nimic pentru a trece prin înfricoşătoarele încercări ale ritualului de iniţiere (7, p. 351).

Această dorinţă aprigă de a scăpa de robie, prin înfăptuirea iniţierii, (asociată în basm cu moartea temporară a eroului), o găsim chiar în spusele lui Harap Alb: „Şi de-aş muri mai degrabă, să scap odată de zbucium, decît aşa viaţă mai bine moartea de o mie de ori“.

Fiul de Crai e numit de Spîn „Harap Alb“ pentru că robii erau de regulă ţigani, tătari, arabi, negri şi spre deosebire de aceştia el era un rob alb. După Jean Boutière, un personaj cu astfel de nume nu mai apare în folclorul românesc. În unele basme bulgare apare un personaj negru, numit Arap, care poate, cînd vrea, să se facă alb (18, p. 315).

Faptul că omul spîn îi schimbă numele eroului, se poate interpreta prin aceea că la multe popoare, în timpul sau după iniţiere, neofitul primea alt nume. Această schimbare poate fi legată de ideea morţii şi învierii simbolice, prezentă în orice ritual de iniţiere.

Care este rațiunea acestei morți temporare pe care o suferă novicele în timpul inițierii?

Ritualul de inițiere presupune trecerea neofitului de la un mod de viață la altul, este un ritual la hotarul dintre două vieți. Apare normal deci ca ritualul să înceapă cu moartea neinițiatului și să se termine cu nașterea inițiatului. Această moarte și reînviere este simbolică numai pentru noi, căci neofitul era convins că moare și renaște cu adevărat.

La multe populații primitive cei ce urmează să fie inițiați sînt vopsiți pe tot trupul în alb — culoarea morții (o altă posibilă explicație a numelui lui Harap Alb), iar pe toată durata inițierii ei nu sînt considerați oameni vii, ci ființe asemănătoare duhurilor.

În afară de inițierea spirituală și mistică, neofitul era supus la cazne fizice deosebit de severe. La indienii mandan din America de Nord, de exemplu, caznele se succed pînă cînd tînărul cade jos. El e lăsat să zacă acolo pînă moare (ceea ce se întîmplă foarte rar), sau își revine singur în fire. Există credința că Marele Duh ori îl ia cu el în „împărăția morții", ori îl trezește pentru o viață nouă. După ce inițierea se consideră terminată și tînărul e primit în trib, el se întoarce acasă cu trupul vopsit în roșu — culoarea vieții și a bucuriei (7, p. 359—361).

La aceste populații se crede că moartea și renașterea, trecerea prin „împărăția morților" conferă neofitului puteri și calități magice. Moartea și renașterea simbolică s-au păstrat și în cadrul inițierilor de tip superior ale popoarelor de cultură înaltă. În India, de exemplu, inițierea vedică era privită ca o a doua naștere, iar cele trei caste superioare, pentru care această inițiere era obligatorie, primeau epitetul „Dvia", adică „de două ori născuți" (13, p. 110).

Filologul V. I. Propp, realizînd analogia între ceea ce se petrece cu neofitul în cadrul ritualului de inițiere și aventurile eroului de basm, concluzionează că ritualul

inițierii constituie cel mai vechi fundament al basmului (2, p. 456).

În basmul Harap Alb, drumul eroului, cuprinzînd cele trei încercări, reprezintă (așa cum am considerat de la început) trei trepte de inițiere diferite, fiecare fiind superioară celei anterioare.

La nivelul gîndirii omului arhaic — subliniază Mircea Eliade — se produce o aceeași asimilare între călătorie și ceremoniile de inițiere, care la rîndul lor nu sînt decît prefigurări ale morții (14, p. 13). Vom căuta deci să descoperim în peregrinările lui Harap Alb, elementele a trei inițieri, respectiv a trei morți și învieri simbolice, la care este supus eroul.

CAPITOLUL II

GRĂDINA DE DINCOLO

Vom încerca în cele ce urmează să arătăm că obținerea de către Harap Alb a salatei din grădina ursului păstrează amintirea unui ritual de inițiere, comun popoarelor de organizare tribală, cu religie totemică.

Ritualul de inițiere fiind un ritual secret (pentru copii și femei), se celebra departe de trib, înăuntrul și în preajma unei case anume amenajate în acest scop. De regulă casa inițierii se găsea într-o pădure, și aceasta pentru ca ritualul să fie ascuns de ochii profanilor și pentru că pădurea reprezenta în miturile și credințele acestor populații „tărîmul de dincolo". Legătura dintre inițiere și moarte, enunțată mai înainte, va fi reluată mai pe larg în cele ce urmează.

În general, basmele au păstrat localizarea casei inițierii ca în realitate. Astfel, în varianta populară *Cu Nic-a Cîmpului* a basmului Harap Alb, eroul, după ce a fost botezat, locuiește însoțit de mama sa un an (aparent fără nici un suport logic) într-un bordei făcut în pădure, departe de sat, neștiut de nimeni.

Casa inițierii lui Harap Alb, însă, nu se găsește într-o pădure, ci pe o insulă, probabil datorită unei schimbări ulterioare în lungul drum de modificări parcurs de basm. Totuși, la o cercetare mai atentă, vom vedea că unele elemente reale sînt păstrate și în acest basm.

Harap Alb ajunge pe insulă dus de cal în zbor, „pe deasupra codrilor". Insula reprezintă ca și pădurea un „loc secret", fiind aptă deci pentru un ritual ca acela al inițierii. De asemenea, am văzut mai înainte că pentru

multe popoare insula, ca și pădurea, constituia locul unde trăiau sufletele morților.

Ca și în cadrul ritualurilor de inițiere, Harap Alb ajunge la o „căsuță singuratică". În plus, basmul menționează că pe ea „era crescut niște mușchi pletos de o podină de gros", ceea ce denotă vechimea casei, sau încercarea de a fi camuflată.

Este normal ca eroul să găsească aici pe cel ce urmează să-l inițieze. Într-adevăr, vrăjitoarea „îl întîmpină în pragul ușii"; mai mult, ea știe exact pentru ce a venit Harap Alb acolo: „Află acum că eu sînt Sfînta Duminică și știu ce nevoie te-a adus pe la mine. Spînul vrea să-ți răpuie capul cu orice chip și de aceea te-a trimis să-i aduci salăți din grădina ursului... Rămîi aici în astă noapte, ca să văd ce-i de făcut".

Harap Alb stă în casa inițierii cam o zi și o noapte. În realitate, perioada de inițiere este mult mai mare, variind în funcție de trib de la cîteva luni la cîțiva ani. Scurtarea în basm a perioadei respective a apărut probabil datorită faptului că basmul se folosește, de regulă, de un alt timp decît cel real (distanțe uriașe sînt parcurse într-o clipă, eroul crește într-un an cît alții în zece etc.).

În această perioadă neofitul primește de la „dascăl" o inițiere complexă a trupului și a spiritului. El e supus la cazne fizice și la o disciplină specială a trupului; îi sînt împărtășite meșteșugurile celor vîrstnici, deprinderile și îndemînările lor, povețe cu privire la hrană și pregătirea ei; i se țin „prelegeri" despre purtare, morală, datorie, respect, supunere, altruism. Punctul culminant este atins cînd tînărului îi sînt dezvăluite miturile, obîrșia sacră a tribului, „duhurile", dansurile și ritualurile magice, prinosurile și sacrificiile obligatorii, ornamentele sacre, interdicțiile, datinile tribului. Sub amenințarea morții toate acestea vor fi ținute într-un secret deplin toată viața.

Basmul Harap Alb nu descrie deloc această perioadă. Am văzut la început că basmul nu poate să păstreze

memoria întregului ritual, existînd deci etape și elemente ale ritului care nu apar deloc, apar sumar sau modificate. De asemenea, în basm pot apărea elemente străine de ritul originar.

După părerea exploratorului elvețian Felix Speiser, esența, punctul culminant și final al ritului primitiv de inițiere este ceremonia inițierii.

Animalele (la triburile de vînători) sau plantele (odată cu apariția populațiilor agrare) absolut necesare pentru existență, se găsesc sub paza unor entități mistice, superioare. Aceste „duhuri" își împart darurile numai celor ce au îndeplinit ceremonia inițierii, deci celor ce s-au arătat vrednici de ele. În copilărie, cei ce urmează a fi inițiați, au fost hrăniți de părinții lor; acum însă, în pragul maturității, ei trebuie să cîștige hatîrul „duhului" pentru a putea vîna, pescui sau cultiva. În acest scop, în perioada de pregătire a inițierii și în timpul ei, pînă la ceremonia finală a inițierii, harana de căpetenie a tribului e considerată tabu pentru neofiți. La populațiile primitive, puterea mistică mai mare peste animalele sau plantele trebuincioase tribului este „duhul strămoșilor" (de cele mai multe ori un animal totem), iar la populațiile agricole „duhul rodniciei" (7, p. 352).

Dacă ursul din basmul Harap Alb este un „duh al rodniciei" sau un animal totem, nu putem ști cu exactitate. Putem presupune că este vorba de un animal totem pentru că, în general, copiii, tinerii neinițiați și femeile erau speriați de bătrînii tribului mascați în „duhul strămoșilor" (așa cum Craiul și-a speriat feciorii mascîndu-se în urs).

Dacă vom considera ursul din basm ca animal totem, atunci familia Craiului ne apare ca o reprezentare alegorică a tribului. Craiul îi simbolizează, în acest caz, pe bătrînii inițiați ai tribului (poate chiar șeful tribului), iar feciorii săi pe tinerii neinițiați.

De fapt, legătura dintre tribul cu sistem social și religios totemic — pe de o parte, și familie — pe de altă

parte, nu este greu de făcut. Avînd strămoş comun (totemul), membrii tribului se considerau rude, formînd o „familie". De aici interdicţia ca doi tineri din acelaşi trib să se căsătorească între ei, şi apariţia exogamiei. E posibil ca ursul din basm să întruchipeze ambele entităţi (animal totem şi duh al rodniciei), fenomen ce se întîlneşte în credinţele, miturile şi ritualurile multor populaţii arhaice.

Astfel, în Siberia şi Alaska ursul era considerat un animal lunar, pentru că dispare iarna şi apare primăvara aşa cum astrul dispare şi apare în fiecare lună. De aici şi legătura care era făcută între urs şi ciclul vegetal (care este comandat de Lună) şi legătura dintre urs şi om (al cărui strămoş era considerat) prin faptul că omul are o viaţă asemănătoare celei a Lunii (naştere—creştere—moarte). Şi la indienii din America de Nord, conform unor mituri culese de exploratorul Petitot, ursul era pus în legătură cu ciclul vegetal, de data aceasta ca păzitor al vremii. Astfel, ursul era considerat stăpînul cerului şi păzea un copac uriaş în crengile căruia erau atîrnaţi saci de piele ce conţineau ploaia, furtuna, ninsoarea, vremea frumoasă, căldura etc.

La multe triburi ursul era divinizat ca animal totem. Unele triburi siberiene şi altaice, ojibwaii şi algonkinii din America de Nord ş.a., dădeau ursului denumiri ca: Bătrînul, Stăpînul, Bunicul, Marele Unchi. Locuitorii Siberiei şi ainii îngropau urşii în cimitire ca pe nişte rude, iar popoarele ugro-finice îl considerau animal sacru.

La koriacii şi ghiliacii din nord-estul Siberiei, la tlinghiţii şi haidaşii din America de Nord şi la tongaşii din Polinezia, ursul este prezent în ceremoniile de iniţiere. La indienii pomo din California de Sud, candidaţii erau iniţiaţi de ursul grizzly care îi „omora" în timpul ritualului. La unele triburi femeile (ca neiniţiate) erau supuse unor interdicţii riguroase în ceea ce priveşte ursul şi vînarea lui. La foarte multe triburi din America de Nord, ursul era considerat „patron al sănătăţii", care a dat oamenilor (conform miturilor) plantele medicinale.

Conduși de un șaman mascat în urs, indienii nord-americani practicau ritualuri curative.

Cultul ursului la geto-daci, daco-romani și români a fost studiat de mulți cercetători ale căror opinii au fost menționate de Romulus Vulcănescu în cartea sa *Măștile populare.* Studii de arheologie, de paleoetnografie, de mitologie și de etnologie, confirmă caracterul totemic și sacru al cultului ursului pe teritoriul carpato-dunărean. Și astăzi pentru urs se folosește în popor apelativul „Moș", probabil ca o reminiscență a calității mitice de animal-strămoș ce era acordat în vechime ursului.

După unii cercetători, cultul ursului la unele vechi triburi carpato-dunărene a impus ulterior unele elemente ursești în persoana zeului antropomorf Zalmoxis. Aceste elemente s-ar găsi atît la nivelul legendei zeului (potrivit căreia la naștere Zalmoxis a fost învelit într-o piele de urs), cît și la nivelul onomasticii acestuia. După unii cercetători (Lagarde, Deubner, Rohde, Rösler, Pick, Kazarow și în special Reys Carpenter), Zalmoxis ar fi un zeu ursesc (Bärengott), al cărui nume provine din îmbinarea cuvintelor trace „zalmo" (piele, blană) și „oxis" (urs). Mai mult, Carpenter, susținînd ideea identității dintre Zalmoxis și Gebeleizis (acesta din urmă fiind doar o ipostază uraniană a primului), demonstrează că „Beleizis" provine din „Meleizis", care în limba tracă ar însemna „mîncător de miere" adică urs (15, p. 108).

Cultul ursului la geto-daci, ca animal totem și animal sacru, a produs o serie de obiceiuri, superstiții de medicină magică, jocuri cu măști etc., care au supraviețuit pînă în zilele noastre.

Iată cîteva superstiții populare de medicină magică (culese de Romulus Vulcănescu), legate de considerarea ursului ca animal sfînt, binefăcător, cu puteri curative supranaturale: pentru diferite boli, bolnavului i se recomanda să poarte asupra sa dinți, gheare sau păr de urs; să fie călcat de un urs sau de un jucător mascat în urs; să fie afumat cu păr de urs; să fie descîntat „de desfăcut de urs"; să joace mascat în urs de Anul Nou,

sau să atingă jucătorul mascat în urs; să folosească diferite alifii şi leacuri preparate din fiere, untură sau sînge de urs (15, p. 241).

Interesant este faptul că „culegerea plantelor medicinale cu efecte curative asupra unor animale, pentru a avea efect şi asupra omului, se făcea în deghizarea cu măştile-costume ale animalelor respective" (15, p. 243). Astfel, plantele de leac proprii „medicinii ursului" erau culese de oameni mascaţi şi ulterior doar parţial mascaţi în urs. Rolul măştilor-costume şi al maschetelor (în special cea de mînă numită „buruienar" sau „palmar de leac"), aveau totodată rolul protejării magice şi reale a diferitelor părţi ale corpului.

Dacă am considera salata ursului, din basmul Harap Alb, ca fiind o plantă de leac, atunci mascarea în urs a eroului pentru culegerea ei este explicată pe deplin de această superstiţie populară de medicină empirică.

Pentru indienii din tribul Osage din America de Nord, Ursul Negru era spirit păzitor, animal totem, duh al rodniciei şi simbol al longevităţii şi nemuririi. Un mit al acestui trib susţine că Ursul Negru a înfăptuit pentru prima dată activitatea sacră de a culege şi a aduna roadele pămîntului, retrăgîndu-se apoi pentru şapte luni (iarna) într-o peşteră pentru hibernare (16). Această poveste sacră este recitată în timpul ritualului în care membrii tribului reactualizează dramatic mitul, imitînd mascaţi în urs gesturile şi activităţile pe care le-a făcut la origine strămoşul mitic, Ursul Negru. Dacă un mit şi un ritual de iniţiere similare ar sta la baza încercării pe care o înfăptuieşte Harap Alb, atunci gesturile eroului (culegerea şi adunarea, mascat în urs, a plantelor din grădina ursului Împărat), ar primi o explicaţie plauzibilă. Adormirea ursului în basm ar corespunde intrării în hibernare a ursului mitic, simbol al hibernării naturii şi vegetaţiei pe timpul iernii. Mitul nord-american mai adaugă că trupurile oamenilor sînt făcute din trupul Ursului Negru, ceea ce ar întări nevoia rituală a mascării în urs.

Vedem deci că în miturile, povestirile și credințele folclorice ale multor populații de pe glob, ursul apare sub diferite forme ca zeu, strămoș, totem, animal sacru, duh al rodniciei, spirit păzitor, spirit supranatural cu puteri curative etc.

Se pot da multe exemple în acest sens, dar am preferat să selectăm cîteva care ne-ar putea ajuta în continuare la înțelegerea ritualului care, probabil, a constituit originea primei încercări la care e supus eroul din basmul Harap Alb.

*

Dacă etapa inițierii spirituale și fizice a neofitului este aproape „uitată" în basm, în schimb ceremonia finală a inițierii, fiind punctul culminant și spectaculos al ritualului, s-a păstrat mai bine. Exista credința că, pentru a obține putere asupra animalelor sau plantelor de care depindea existența sa ulterioară, neofitul trebuia să fie omorît (înghițit) de animalul totem care deținea această putere. Prin înghițire, neofitul era dus în lumea strămoșilor, care erau puternici pentru că se găseau în „lumea de dincolo", considerată izvorul tuturor lucrurilor din lumea pămînteană. Apoi, animalul îl regurgita ca pe un inițiat, ca pe un om cu totul nou. (La tribul Kafrii din Africa, cuvîntul „inițiere" înseamnă „reînnoire".) Neofitul reînvia ca membru al ginții.

Cultul animalului totem era specific populațiilor de vînători. Paralel cu apariția agriculturii, se dezvoltă cultul strămoșilor. Strămoșii preiau însă, în mare parte, vechile atribute ale animalului totem și în principal capacitatea de a „oferi" omului hrană și puteri magice necesare traiului. La popoarele agrare, străbunii sînt aceia care, de regulă, „dăruiesc" fertilitatea; ei trimit de unde se află, din pămînt, roadele acestuia. Cultul animalului totem nu a dispărut însă total, odată cu înlocuirea armelor de vînătoare cu uneltele agricole; el a persistat la multe triburi de agricultori și în special la cele de grădinari (grădinăritul fiind cea mai timpurie îndeletnicire

agricolă). Este, probabil, nivelul istoric unde își află originea grădina ursului din basmul Harap Alb. Eroul nu mai primește în dar de la totem puterea magică de a vîna animale, ci puterea și permisiunea de a smulge pămîntului roadele sale. Pădurea, ca loc al inițierii și întîlnirii dintre neofit și totem, din miturile triburilor de vînători, e substituită în basm prin grădină.

În general, în mit, eroul se întîlnește cu animalul totem și este înghițit de acesta din urmă. Din motive lesne de înțeles, ritul nu putea produce întîlnirea dintre tînăr și animalul totem, înfăptuindu-se întîlnirea dintre neofit și substitutul animalului, care de regulă era dascălul vrăjitor, sau alt membru al tribului, mascat în totem. În acest punct deci, basmul Harap Alb își are sorgintea în mit și nu în ritual, căci eroul se întîlnește chiar cu animalul totem (Ursul Împărat) și nu cu o mască a acestuia.

Nici înghițirea neofitului nu putea fi realizată în rit, ea fiind înfățișată simbolic (deci tot o substituire a gestului mitic) sub diferite forme. Cele mai frecvente înfățișări simbolice ale „înghițirii" sînt intrarea neofitului în casa inițierii, care are elemente zoomorfe (ușa reprezentînd botul căscat al animalului), sau pur și simplu îmbrăcarea (mascarea) neofitului în pielea animalului. Iată deci, că în acest punct ritualul și nu mitul a fost la originea basmului Harap Alb, căci eroul îmbracă pielea de urs pe care o avea de la tatăl său. Deci, așa cum am enunțat în introducerea comentariilor de față, nu se poate susține o origine singulară, unică, a basmului în genere.

Să vedem cîteva exemple, păstrate de istorie, referitoare la substituirile de care vorbeam mai sus.

Despre coliba-animal găsim unele date în lucrarea lui E. M. Loeb, *Tribal Initiations:* „În cultul Kwat din insulele Banca, într-un loc retras, se face un fel de țarc (enclosure), cu ajutorul unui gard din trestii, ale cărui capete sînt ridicate alcătuind astfel intrarea numită gura rechinului și se spune că neofitul este înghițit de această

gură". Pe insula Seram intrarea e numită „gura crocodilului" și despre neofiți se spune că animalul i-a sfîșiat (2, p. 64).

La unele triburi elementele zoomorfe ale casei inițierii dispar, identificarea cu animalul rămînînd numai la nivelul numelui sau semnificației acordate casei. Astfel, în templele subterane (Kiva) ale indienilor Pueblo din America de Nord, se găsea o încăpere rituală numită „Urs", iar casa inițierii la unele triburi australiene se considera că reprezintă pîntecul monstrului-totem (17, p. 695).

Am văzut că o altă formă de substituire a înghițirii rituale a neofitului de către animal este mascarea primului în pielea animalului. În Asia centrală șamanul se masca în urs, încarnînd spiritul urșilor. L. C. Hopkins a descifrat două inscripții ale epocilor Chang și Chou din China arhaică, în care se descria un șaman dansator cu piele și mască de urs (în privința dansului în timpul ceremoniei inițierii vom reveni). La triburile geto-dace, în cadrul ritualului de inițiere pentru primirea unui nou membru în rîndul adoratorilor „Cavalerilor danubieni" și ai „Marii Zeițe", preotul sacrifica un berbec. Neofitul, cu blana berbecului pe trupul gol, consuma carnea acestuia într-o agapă mistică. Este vorba de fenomenul de consubstanțializare a prozelitului cu animalul. Avînd înăuntrul său carne de berbec și în afară blana acestuia, neofitul căpăța substanța berbecului, crezîndu-se că omorît și îngurgitat era de fapt neofitul. El era dus în „lumea de dincolo" unde se unea cu zeii adorați.

Analog se petrec lucrurile și cu Harap Alb în basm. Acesta, pentru a ajunge la grădina ursului, îmbracă pielea de urs, iar pentru a ieși o scoate. În acest context, grădina din basm ne apare ca o reprezentare a „lumii de dincolo". Pentru a ajunge acolo, Harap Alb este „înghițit" de un urs, lucru simbolizat în basm prin îmbrăcarea pieii. Acolo, în „grădina de dincolo", (înconjurată de un gard și aflată pe insula care așa cum

am văzut are atîtea elemente comune cu „Insula morților"), eroul va întîlni Ursul-totem, cel care deține puteri magice asupra culturilor, asupra rodniciei și fertilității pămîntului, precum și deosebite puteri curative. După toate aceste puteri a plecat Harap Alb.

G. A. Dorsey ne descrie în *Traditions of the Skidy-Pawnee* ceremonialul transmiterii săculeților sfinte. Ele confereau puteri magice deținătorului, de aceea erau păstrate în casă ca niște obiecte sacre. De ele depindea reușita oricărei activități pe care o întreprindea posesorul (vînătoare, agricultură, căsătorie ș.a.); săculețele jucau deci rolul unor amulete. Conținutul lor era diferit: pene, grăunțe, frunze etc.

Imediat după, sau chiar în timpul ceremonialului și dansului, era narat mitul ce constituia originea acestui ritual. Iată repovestit de V. Propp acest mit care însoțea ritualul transmiterii săculeților sfinte: „Primul posesor al săculețului a plecat în pădure, a întîlnit acolo un bivol, a fost dus de el în împărăția bivolilor, a căpătat săculețul, a fost învățat o serie de dansuri și apoi s-a întors învățîndu-i pe oameni toate cîte știa" (2). Mitul are multe similitudini cu basmul Harap Alb, iar una dintre ele ar fi asemănarea dintre săculețul pe care l-a căpătat eroul mitului și sacul cu salată obținut de Harap Alb de la Urs-Împărat.

De asemenea, obținerea de către Harap Alb a sacului cu salata ursului poate fi o transformare, în basm, a ideii că deținerea oricărui lucru ce aparține unui animal-totem oferă posesorului puteri magice. La multe popoare exista credința că mai toate părțile din corpul ursului conferă deținătorului puteri speciale și că posedă calități magice, protectoare. Dacii, ca să dăm numai un exemplu, purtau la gît dinți de urs, sperînd să dobîndească astfel puterile acestuia. Salata, ca și părțile din corpul ursului, aparținînd animalului totem, poate avea deci aceeași funcțiune magică.

Harap Alb obține deci în urma ritualului de inițiere, o parte din puterea ursului-totem, materializată în sa-

cul cu salată. Această „amuletă" îi va permite să producă și să mănînce hrana tribului, fiind o garanție a fertilității și rodniciei pămîntului. Harap Alb devine astfel membru al tribului.

*

Cum a reușit însă eroul basmului să obțină de la urs această putere magică, această permisiune de a sădi, de a culege și de a mînca roadele pămîntului? Cum a reușit să facă din urs un duh benefic, un spirit păzitor? Răspunsul îl găsim tot în basm, care ni se pare foarte complet din acest punct de vedere.

Sfînta Duminică (șamanul-vrăjitor) prepară o licoare prin fierberea buruienii „somnoroasă" împreună cu o vadră de lapte dulce și cu una de miere și cu ajutorul ei adoarme ursul, dînd eroului posibilitatea să culeagă salata din grădină. Această licoare și scopul în care e folosită ne trimite cu gîndul la actul ritual al libației. (Termenul de libație vine din latinescul „libatio", care înseamnă „stropire", „ofrandă".)

De-a lungul veacurilor oamenii au încercat, prin diferite mijloace, să influențeze duhurile și zeii. Oamenii preistorici (în special triburile de vînători) foloseau magia cuvîntului. Ulterior, odată cu apariția agriculturii și creșterii vitelor, a apărut libația și mai tîrziu prinosul. Abia la populațiile de cultură înaltă apar sacrificiile (jertfele) de animale și chiar de oameni, folosite în aceleași scopuri. Apariția unui anumit act magic, de influențare a entităților superioare, nu ducea la dispariția celui precedent. Astfel se explică coexistența unora dintre aceste practici magice.

Ainii, aborigenii Japoniei, în timp ce se rugau, stropeau cu ajutorul unei baghete speciale (bashui) corpul ursului-zeu cu „băutura zeilor". Bagheta era considerată astfel un mediator între aini și zei, un purtător de mesaje. În practicile religioase din antichitate, libația consta în gustarea dintr-o cupă plină cu lapte, apă sau vin și apoi vărsarea ei, ca o ofrandă adusă divinității. Grecii

antici produceau actul ritual al libației pentru sufletul morților, vărsînd pe mormînt lapte cu vin. În cadrul ritualurilor de inițiere ale religiilor întemeiate pe mistere (ale lui Mithra, Demeter, Isis ș.a.), dar și în religiile nordice patronate de zeul Odin, se foloseau băuturi rituale, inițiatice, ale nemuririi, în a căror compoziție intrau unele din următoarele elemente principale: miere, apă, lapte, făină, orz, vin, hidromel, mac etc. Hindușii și indo-iranienii, procedau la libații sacrificiale (pentru obținerea fertilității și a imortalității) cu o licoare „divină" preparată din sucul narcotic al plantei Sôma (la indo-iranieni Haoma), lapte, unt topit și apă.

Se observă consistența similară (lapte, miere, apă etc.) a acestor licori mitice și rituale, dar mai ales prezența în amestec a unui narcotic (vin, mac, hidromel, Sôma, Haoma etc.); elemente ce intră și în compoziția licorii pregătite de Sfînta Duminică în basm (lapte, miere și somnoroasă, ca narcotic).

Putem realiza substituția ce s-a produs la nivelul unui mit grecesc, în care Eneea pentru a putea intra în infern, îi oferă Cerberului (păzitorul infernului) în locul libației, o turtă de miere cu foi de mac (regăsim mierea, făina și narcoticul folosite în libații). Propp consideră că „aruncarea unui obiect în gura animalului constituie un substitut tîrziu al saltului făcut de erou în aceeași gură" (2, p. 367). În acest caz, ursul din basmul Harap Alb poate fi privit ca păzitor al „lumii strămoșilor" (precum Cerberul), iar grădina ursului ca însăși „lumea de dincolo", ipoteză pe care am enunțat-o anterior.

Dacă vom privi deci oferirea băuturii preparată de Sfînta Duminică pentru urs, ca pe un act ritual al libației, vom realiza că adormirea în basm a ursului este de fapt simbolul îmbunării lui, obținerii hatîrului său, transformării sale într-un duh păzitor, benefic. Harap Alb nu fură salata, ci o obține datorită libației. Ursul nu închide ochii narcotizat de băutură, ci îmbunat de

libație, ca un semn că permite eroului să ia salată din grădina sa. Cînd efectul somniferului dispare, ursul se repede furios la Harap Alb, care e nevoit să fugă. Efectul libației terminîndu-se, duhul-urs, care nu mai primește ofranda din partea omului, se transformă într-un duh malefic, distrugător. El încearcă să-i smulgă eroului puterea magică pe care i-a dat-o în timpul cînd libația a fost produsă. Iată de ce, în cadrul ritualurilor, libația cît și celelalte acte magice de influențare (rugăciunile, prinosurile, jertfele etc.), trebuiau produse într-o strictă periodicitate, pentru ca entitatea superioară să nu devină malefică și distrugătoare.

Motivul stricăciunii este de origine agricolă. De pătrunderea acestui motiv din mituri și ritualuri în basme, s-a ocupat mai pe larg V. Propp. În genere, în basme stricăciunea apare sub formă explicită: distrugerea recoltei, ruperea copacilor din livadă, furtul roadelor etc.

Același fenomen apare, însă într-un mod implicit, în basmul Harap Alb, căci intenția ursului-totem de a lua înapoi sacul cu salată (amuletă care îi dădea eroului puterea magică și permisiunea de a sădi și culege) este echivalentă cu intenția duhului strămoș de a distruge recolta. În basme felul în care duhului i se imprimă caracteristica sa benefică, de donator, este ori prin îmbătare cu vin (efect similar cu narcotizarea ursului în basmul Harap Alb), ori prin capturarea duhului, care are de fapt ca înțeles răpirea, de către oameni, a puterii lui asupra animalelor, plantelor ș.a.m.d. În miturile și ritualurile agricole, îmbunarea duhurilor și zeilor se face prin rugăciuni, ofrande, libații, jertfe etc.

Iată un ritual agricol povestit de V. Propp: „pe insulele Celebes, mai înainte ca oamenii să se apuce de semănat, li se comunică spiritelor pămîntului și copacilor că lucratul cîmpului urmează să înceapă în scurtă vreme. Spiritele dau atunci de știre prin intermediul preotului ce anume jertfe trebuie aduse“ (2, p. 196). J. G. Frazer, în *The Fear of the Dead*, ne dă un exem-

plu de folosire a rugăciunii în același scop: „Mai înainte de a semăna taro ... ei adresau următoarea rugă morților: «Nu veniți atît de des pe ogoare, rămîneți în pădure. Fie ca ogorul de taro al fiecăruia să înflorească etc.»" (2, p. 196). Un mit al indienilor nord-americani povestește că urșii i-au învățat pe oameni ce rugăciuni și ofrande să dedice urșilor pentru ca aceștia să fie benefici, să le dea hrană și bunăstare. Într-un mit grecesc, zeița Artemis (Diana, la romani), protectoare a animalelor și a vegetației, apare ca distrugătoare a ogoarelor și livezilor. Adesea, zeița e întruchipată de o ursoaică, fiind socotită și zeiță a Lunii. Dacă muritorii nu-i aduc ofrandele cuvenite, din protectoare a vegetației devine distrugătoarea ei. Astfel „regele Caledoniei aduce ca prinos tuturor zeilor primele roade: roadele ogorului le oferă zeiței Demeter, strugurii lui Dionysos, uleiul Atenei etc. Artemisei nu i se aduce nici un prinos, drept care ea îl trimite pe a-toate-mîncătorul mistreț pentru a distruge ogoarele și livezile" (2, pag. 197).

Încercarea lui Harap Alb se termină cu un element aparent fără înțeles, asupra căruia merită să ne oprim. Sfînta Duminică, învățîndu-l cum să procedeze pentru a lua salata din grădina ursului, îi spune: „Dar la toată întîmplarea, de-i vedea și-i vedea că s-a trezit [ursul] și năvălește la tine, zvîrle-i pielea cea de urs și apoi fugi încoace spre mine cît îi putea".

Am văzut că îmbrăcarea eroului în blană de urs simbolizează moartea și ajungerea sa în „lumea de dincolo". Este normal ca după obținerea puterii magice, învierea eroului și revenirea sa ca inițiat să fie prezentată prin dezbrăcarea blănii de urs. Dar de ce trebuie aruncată această blană spre ursul-totem? Atîta timp cît eroul se mai găsește în „lumea de dincolo", ursul îl poate urmări. Astfel de urmăriri sînt frecvente în basmele cu structură similară. În aceste basme eroii scapă de urmăritori aruncînd diferite obiecte: o piatră, un pieptene, un ștergar, o oglindă sau altele, care se transformă într-un munte, un rîu, o pădure, un lac etc., ca obstacole în calea urmă-

ritorilor. Lucrurile devin mai clare dacă observăm că în miturile indienilor americani cei urmăriţi aruncă în urmă părţi din diferite animale: un fir de păr ce se transformă în pădure, untură de peşte ce se transformă în lac etc. Putem trage concluzia că este vorba de o reprezentare alegorică a puterii magice pe care a căpătat-o eroul, în „lumea de dincolo“, asupra naturii (păduri, munţi, rîuri etc.).

Gestul lui Harap Alb ne apare acum limpede, mai ales dacă asociem cele spuse mai sus cu faptul că pentru populaţiile care divinizau ursul, diferite părţi din corpul animalului confereau posesorului puteri magice. În basmul Harap Alb, găsim numai gestul eroului de a arunca pielea de urs în urmă, nu şi efectul lui (interpunerea unui obstacol între urmărit şi urmăritor). E posibil şi probabil ca lipsa acestui element să se datoreze unei simplificări sau omisiuni, ce s-a produs la nivelul basmului. În orice caz, scopul aruncării blănii este atins, eroul scapă de urmăritor: „Harap Alb ... i-aruncă pielea cea de urs, şi apoi fuge ... scăpînd cu obraz curat“.

*

În timpul ritualurilor de iniţiere, de genul celui expus mai sus, nu lipsea dansul. Ca şi libaţia, dansul era un act magic care avea ca scop pe de o parte îmbunarea spiritului totem şi transformarea lui într-un spirit păzitor, şi pe de altă parte stimularea fertilităţii naturii, a animalelor şi a pămîntului, îndepărtarea bolilor etc.

„Riturile (...) constau într-o dramatizare grosolană, dar adeseori foarte expresivă, a miturilor şi legendelor“, susţine Webster. „Actori mascaţi şi costumaţi reprezintă diferite animale sau făpturi divine a căror istorie e povestită de mituri“. De multe ori, dansul era însoţit de o povestire care prezenta originea mitică a acestuia. Povestirea (mitul) şi dansul sînt sacre şi le învaţă neofitul în timpul ritualului, de la şamanul mascat în animalul-totem. Mitul şi dansul trec în posesia neofitului ca nişte amulete ce conţin puteri magice.

Această situaţie apare destul de clar în unele basme şi mituri, în care eroul, odată cu puterea magică, capătă în „lumea de dincolo" dansurile sacre ale tribului. Într-un basm bielorus, ursul dă drumul eroinei numai după ce aceasta i-a dansat. F. Boas şi Webster, povestesc mituri în care eroul aduce din „lumea de dincolo", odată cu puterile magice, dansurile anotimpurilor, dansuri pentru aducerea ploii, îndepărtarea molimelor sau pentru sporirea vînatului şi a recoltei (2).

Folosirea dansului ca act magic pentru influenţarea divinităţilor şi a naturii, o găsim răspîndită de-a lungul secolelor pe o întinsă arie geografică.

Pe pereţii peşterilor preistorice din paleolitic (de exemplu peştera Trois frères — Ariège, Franţa), s-au găsit picturi ce reprezintă şamani dansînd mascaţi în diferite animale (bizoni, mistreţi, urşi, cerbi). Se crede că aceste dansuri aveau menirea să stimuleze fecunditatea animalelor vînate. Indienii din America de Nord dansau, de regulă în scopuri curative, mascaţi cu piei întregi de urs, învîrtindu-se în spirală şi mimînd mişcările şi mormăitul ursului. La aini, în faţa unui urs ce urma să fie omorît şi mîncat în cadrul ceremoniei de împărtăşanie, femeile dansau imitînd ursul, în timp ce bărbaţii aduceau animalului ofrande, libaţii şi rugăciuni. Exista credinţa că acest ceremonial aducea noroc la viitoarele expediţii vînătoreşti, iar ursul devenea spiritul păzitor al tribului.

Dansurile şi ceremoniile din exemplele de mai sus erau practicate de populaţiile de vînători. Odată cu apariţia şi dezvoltarea lucrării pămîntului, dansurile şi ceremoniile aveau ca scop îmbunarea puterilor mistice şi obţinerea ploii, recoltelor bogate etc. Astfel, în vechiul Mexic, oamenii dansau mascaţi în „demoni ai rodniciei" spre a atrage belşugul recoltelor. În Grecia antică, serbările date în cinstea lui Dionysos — zeul vegetaţiei — erau însoţite de împreunări rituale, cu scopul de a provoca pe cale magică rodnicia pămîntului şi de jertfe de oameni ce urmau să devină „soţi" ai zeiţei pămîntului. Îmbrăcaţi în piei de capră — ca satyrii ce întovărăşeau

în mit pe Dionysos — oamenii dansau și cîntau imnuri pentru fertilitatea solului. Acest ceremonial a stat la originea tragediei antice (în greacă „tragos“ =țap și „ode“ =cînt).

În Harap Alb, dansul nu apare în mod explicit și aceasta pentru că el nu și-ar fi găsit, probabil, explicația logică. Totuși, considerînd la originea acestei încercări a eroului un ritual de inițiere (ceea ce am făcut în mod ipotetic), putem presupune că dansul însoțea acest ritual. Am văzut că dansul dramatiza mitul și că novicele repeta în dans întîmplările prin care a trecut „ab originae“ eroul mitic. Ca și el, novicele era dus, prin înghițirea simbolică de către un animal, în „lumea de dincolo“, unde căpăta amuletele, dansurile și puterile magice de la entitățile supranaturale.

Privind cu puțină atenție și imaginație, în prima încercare a lui Harap Alb transpar multe elemente coregrafice; ca și cum basmul ar povesti desfășurarea unui dans, în care eroii principali sînt neofitul (Harap Alb), șamanul-vrăjitor (Sfînta Duminică) și animalul totem (ursul). Să încercăm să traducem cuvintele din basm în posibile imagini coregrafice rituale.

Ceremonialul ar începe cu dansul șamanului-vrăjitor care „odată pornește desculț prin rouă“, mimînd strîngerea buruienii „somnoroasă“. Apoi face în mijloc un foc mare și dansează în jurul vasului în care fierb buruienile, laptele și mierea. Este dansul libației, însoțit de bătăi de tobe și cîntece rituale. Șamanul-vrăjitor, de regulă, intră în transă mistică (narcotizat și de licoare), acesta fiind dansul sacru care cheamă duhul atotputernic.

Urmează dansul ursului (interpretat în cadrul ritualului de un bătrîn al tribului sau șamanul mascat) care „vine cu o falcă în ceriu și cu una în pămînt, mornăind înfricoșat. Și cum ajunge... cum începe să bea lacom [din fiertură] și a-și linge buzele de dulceața și bunătatea ei. Și mai stă din băut și iar începe a mornăi; și iar mea bea cîte un răstimp și iar mornăiește, pînă ce

de la o vreme încep a-i slăbi puterile şi cuprins de ameţeală, pe loc cade jos şi adoarme mort . . ."

În acest punct, în basm, Sfînta Duminică îi povesteşte eroului ce trebuie să facă în continuare, pas cu pas. În ritual, probabil că în acest punct, şamanul dezvăluia neofitului mitul sacru al tribului, el urmînd să repete gesturile şi întîmplările eroului mitic. Neofitul speriat, narcotizat şi exaltat, mascat cu blană de urs, începe dansul culegerii salatei. Este un dans iniţiatic, ritual agricol şi curativ, în care neofitul produce pentru prima dată (aici, în „lumea strămoşilor") gesturi pe care le va repeta apoi toată viaţa, în grădinile şi ogoarele tribului. În timpul acestui dans sacru, neofitul primeşte săculeţul-amuletă (sacul cu salată), care ţine duhurile bolilor departe, îi dă permisiunea să se însoare, să semene şi să culeagă recolta, într-un cuvînt să devină un membru recunoscut al tribului.

E posibil ca dintr-un astfel de ceremonial să-şi tragă obîrşia „jocul ursului", practicat şi azi în multe regiuni ale ţării, anunţînd venirea primăverii şi avînd scopuri curative şi fertilizatoare. Jocul e interpretat de un flăcău mascat în urs (care, acompaniat de fluier şi tobă, imită mersul şi mormăitul ursului), sau de un urs dresat, purtat şi jucat de un ursar. Principalele momente ritual-coregrafice ale jocului cu ursul sînt similare, pe de o parte, fazelor încercării din basm şi pe de altă parte, etapelor ritualului de iniţiere, expuse anterior: „chemarea ursului", „hora ursului", „bătaia ursului", „moartea ursului", „învierea ursului".

Moartea şi învierea din joc, ar putea corespunde adormirii şi trezirii ursului în basm şi reprezintă alegoric intrarea în hibernare (iarna) şi respectiv ieşirea din hibernare (primăvara), a ursului şi a naturii, al cărei stăpîn este.

CAPITOLUL III

PIATRA CA SOARELE

Dacă citim cu atenție basmul Harap Alb, observăm că cele trei încercări prin care trece eroul (obținerea salatei din grădina ursului, vînarea cerbului năzdrăvan și pețirea fetei lui Roș Împărat) sînt foarte distincte; în nici una din ele nu se face vreo aluzie la întîmplări petrecute în încercările precedente; una nu continuă pe cealaltă; puține personaje sînt comune încercărilor; personajele apar și dispar odată cu începerea și terminarea unei încercări etc. Fiecare încercare deține suficiente elemente epice și structurale pentru a putea fi o povestire, un basm de sine stătător. Într-un cuvînt, cele trei încercări ale eroului par a fi trei povestiri aparte, care probabil au fost asociate de-a lungul timpului. Este o ipoteză care a fost menționată la început, și căreia pe parcursul comentariilor de față îi găsim noi argumente.

Astfel, vînarea cerbului de către Harap Alb poate fi o poveste care se bazează pe mituri și credințe mai recente decît cele care au dat naștere povestirii în care eroul obține salata din grădina ursului. Continuînd gîndirea ipotetică, putem presupune că la baza celei de a doua încercări a lui Harap Alb au stat miturile, legendele, credințele și ritualurile care au însoțit alchimia de-a lungul veacurilor și că această povestire descrie ritualul de inițiere (elevare spirituală, purificare) a alchimistului.

Ritualul de inițiere nu a fost un element specific doar societăților primitive, el s-a păstrat în continuare căpătînd diferite forme, odată cu evoluția gîndirii mistice,

dar păstrînd o trăsătură comună, şi anume trecerea neofitului la un mod de existenţă şi cunoaştere superior (de la profan la sacru; de la pubertate la maturitate; de la nemembru la membru al unui trib, societăţi secrete sau cult religios; intrarea în preoţie; cunoaşterea puterilor magice; obţinerea unei stări speciale de puritate, de sfînt).

Ca şi miturile societăţilor primitive, miturile alchimiştilor erau secrete. Neiniţiaţii nu aveau acces la ele, iar pentru a ascunde secretul de ochii profanilor, adevărul era păstrat şi transmis cu ajutorul parabolelor, alegoriilor şi simbolurilor scrise sau desenate.

La populaţiile primitive, mitul acţiona (religios, economic, social) într-un spaţiu geografic restrîns (un trib sau o grupare de triburi); miturile alchimice acţionau asupra oamenilor care împărtăşeau, de asemenea, aceeaşi credinţă, dar care erau relativ depărtaţi geografic şi care formau într-un fel o „breaslă".

Vraciul-vrăjitor, care conducea ritualul de iniţiere la populaţiile primitive şi destăinuia mitul sacru neofitului, e înlocuit cu un maestru spiritual a cărui iniţiere era dublată adesea de studiul cărţilor şi textelor sacre.

În ambele cazuri, iniţierea avea scopuri comune: trecerea de la starea de profan la cea de sacru, obţinerea unor puteri magice deosebite şi apropierea de o entitate superioară. Ambele forme de iniţiere revelau iniţialului o cunoaştere metafizică.

Ne aducem aminte că ritualul iniţierii la popoarele primitive era însoţit de acte magice (libaţii, sacrificii, rugăciuni), precum şi de asceze, posturi, contemplări, purificări etc. Toate aceste elemente se păstrează, bineînţeles la o altă scară, şi la iniţierea alchimică.

Am încercat o sumară paralelă între mituri şi iniţieri ce au existat pe trepte diferite în istoria evoluţiei umane, paralelă în urma căreia observăm caracteristici şi trăsături comune acestor trepte. Putem presupune că, la fel ca miturile şi ritualurile populaţiilor primitive, la rîndul lor miturile, ritualurile şi credinţele alchimiştilor au de-

venit la un moment dat obîrşia unor legende şi basme. Nici un element din paralela făcută mai sus nu contravine, deocamdată, acestei ipoteze oarecum neclasice în studiul rădăcinilor mitice ale basmului.

*

Care a fost momentul trecerii mitului alchimic din sfera sacră în cea profan-artistică a basmului, nu putem şti cu certitudine. La transformarea mitului în basm au putut concura mai mulţi factori: dezvoltarea neuniformă a alchimiei, care a înflorit odată cu anumite civilizaţii şi a decăzut împreună cu ele, fiind preluată de altele, în diferite epoci (India, China, Babilon, Grecia, Egipt, Roma în antichitate, arabii şi europenii în evul mediu); „hiatusurile" dintre aceste epoci de înflorire; multiplicarea cărţilor şi textelor alchimice, mai ales odată cu apariţia gravurii (sec. XIV) şi a tiparului (sec. XV); trecerea treptată de la alchimia mistică, rituală, la o alchimie pragmatică şi ulterior la chimie. Toţi aceşti factori au putut da prilej miturilor, credinţelor şi ritualurilor alchimice să se desacralizeze şi să pornească pe drumul profan al creaţiei artistice, dînd naştere la legende şi basme.

Alchimia n-a fost dintru început, aşa cum s-a crezut, o ştiinţă pragmatică, empirică, o prechimie. Ea a fost o practică iniţiatică, mistică, rituală, magică. Nu experienţele ştiinţifice îi preocupau pe alchimişti, ci cele metafizice; nu îmbogăţirea îi interesa, ci nemurirea, purificarea sufletului şi elevarea spiritului. Astfel, în China şi India, unde aurul se găsea din belşug, alchimiştii căutau nu aurul ca metal preţios ci aurul artificial, alchimic, pur şi transcedental, care conţinea principiul cosmic şi etern, principiul viril (Yang), luminos, imortal şi inalterabil. Obţinerea, îngurgitarea sau ţinerea aproape de trup a acestui aur dădea practicantului, susţineau alchimiştii orientali, longevitate (nemurire chiar) şi virtuţi divine (21, 22, 23).

Iată un text alchimic chinez (aproximativ sec. II î.e.n. — sec. I e.n.), care ne arată atît scopul alchimiei, cît și caracterul său magic și ritual: „Adu sacrificii cazanului și vei putea să conjuri ființe [supranaturale]. Conjură ființele [supranaturale] și vei fi în stare să schimbi praful de cinabar în aur galben. Din acest aur galben vei putea face vase din care să mănînci și să bei. Îți vei prelungi atunci viața. Prelungindu-ți viața, vei fi în stare să vezi pe fericiții din insula P'ong-lai, care se află în mijlocul mării. Atunci vei putea împlini sacrificiile «fong» și «shan» și nu vei mai muri" (21).

Metalele și substanțele pe care le oferea natura erau impure, ele trebuiau „gătite" înainte de a fi îngurgitate, și această „artă de a le găti" era alchimia. Iată un text din cartea alchimică *Ts'an T'ung Ch'i* (*Unirea corespondențelor comparate*), scrisă de Wei Po-Yang (120—50 î.e.n.): „De ce nu încerci să pui elixirul în gură? Aurul prin firea lui nu se strică, de aceea este dintre toate lucrurile cel mai prețios. Cînd artistul [alchimistul] îl include în dieta sa, durata vieții sale ajunge eternă... Cînd pudra aurie intră în cele cinci măruntaie, ceața e risipită, ca norii de ploaie prin vînt (...), părul alb ajunge din nou negru, dinții căzuți cresc din nou la locul lor, bătrînul ramolit e din nou tînăr lubric, bătrîna ruinată e din nou fată tînără. Cel a cărui formă e schimbată și a scăpat de primejdiile vieții are ca titlu [glorios] numele de Om Adevărat" (21).

Textul ni se pare foarte concludent pentru a înțelege scopul căutat de practicant: „ceața (răul fizic și spiritual) e risipită", „forma (trupului dar și a sufletului și spiritului) e schimbată", alchimistul „scapă de primejdiile vieții" (durere, boală, bătrînețe, moarte, dar și dorință, ignoranță, iluzie) și primește „numele de Om Adevărat" (sfînt, inițiat, nemuritor). Iată deci că purificarea și nemurirea, care au însoțit obsesiv omenirea în evoluția ei, au fost și scopul alchimiei.

Aurul și jadul își exercitau puterile magice și după moartea biologică: „Dacă se pune aur și jad în cele

nouă deschizături ale cadavrului, el va fi ferit de putrefacţie", scria renumitul alchimist chinez Pao Pu Tzu (21). E posibil ca aceeaşi explicaţie să o aibă măştile mortuare de aur găsite la mumiile egiptene.

Cinabrul (sulfatul de mercur) era şi el considerat în Asia un produs talismanic, dătător de viaţă. Orientalii îl cunoşteau încă din preistorie şi îl puneau în mormînt lîngă cadavru.

Mai tîrziu, alchimistul Pao Pu Tzu asigură că „dacă se amestecă trei pfunzi de cinabru cu un pfund de miere, şi dacă acest amestec se usucă la soare şi se preface în pilule de mărimea unei grăunţe de cînepă — zece din asemenea pilule, luate timp de un an de zile, fac ca părul alb să devină negru, dinţii căzuţi să crească din nou etc. Iar dacă se ia continuu, se obţine nemurirea" (21).

Se presupune că la originea alchimiei asiatice a stat obţinerea cinabrului artificial.

O altă practică socotită a se fi aflat la baza alchimiei e metalurgia, considerată iniţial o activitate sacră şi rituală (22). Scoaterea minereurilor din munte şi obţinerea metalelor din minereuri era făcută, în China, numai de un „bărbat curat", cunoscător al ritualurilor. În Asia Mică (Lydia şi Frigia), miturile şi ritualurile metalurgice erau cunoscute numai de preoţii Cybelei (dactylii). În Babilon, minereul era asociat cu embrionul, metalele cu planetele, cuptorul cu pămîntul-matrice, iar activitatea metalurgică cu naşterea (creaţia). Această activitate de creaţie, în care omul devenea egalul lui Dumnezeu, era însoţită de purificări rituale, sacrificii şi libaţii. În Egipt, încă din anul 2900 î.e.n., se extrăgea minereu de aur în Nubia (nub=aur). Aurul nu era doar extras din minereu, dar şi rafinat, activitate secretă ce se îndeplinea, lîngă temple, de către preoţi care procedau la incantaţii magice în timpul operaţiilor. Miturile şi ritualurile ce însoţeau aceste operaţii erau ţinute secrete şi le cunoşteau numai moştenitorii tronului şi cei cu virtute şi înţelepciune înaltă — preoţii.

Vedem deci, că la originea alchimiei au stat activități ce vehiculau credințe, mituri și ritualuri sacre și mistice — caracteristici ce le va păstra mai tîrziu și alchimia.

Alchimiștii susțineau diferite obîrșii mitice ale artei lor și anume că a fost întemeiată de Thoth (Hermes Trismegistul), zeul egiptean al morții și magiei; că a fost adusă oamenilor de îngerii izgoniți (Satana); că a fost revelată de către Dumnezeu lui Moise și Aaron etc. Din punct de vedere istoric, se pare că alchimia practicată în Europa își are originea în Egipt, de unde au preluat-o grecii, romanii și apoi arabii care au introdus-o mai tîrziu în Europa de vest și centrală.

După concepția alchimiștilor, toate metalele alcătuiau o combinație, în diferite proporții, între mercur și sulf. Mercurul constituia un element de primă importanță pentru alchimiști. Ei îl desemnau prin balaur (dragon), îl considerau sufletul tuturor metalelor și deținător al principiului generator. Mercurul dădea longevitate și eliberare, el era cel ce prin „sublimări" și „fixări" succesive devenea aur, cu puteri magice, supranaturale.

Pe baza legii magice a corespondențelor și a omologiei dintre macrocosmos și microcosmosul uman, principiul alchimiei era următorul: mercurul era sufletul impur, iar aurul — sufletul pur al alchimistului; odată cu transmutarea mercurului în aur, sufletul se înnobila, se purifica iar trupul căpăta longevitate sau nemurirea. Deci adevăratul cuptor al alchmistului era chiar corpul său, iar elementele ce trebuiau transmutate erau propriul său suflet și spirit. Așa cum Natura (credeau alchimiștii), caută perfecțiunea (aurul) — mercurul, plumbul, ș.a nefiind decît malformații ale acestei căutări — tot astfel și alchimistul face eforturi pentru a atinge perfecțiunea trupului și sufletului, pentru a se apropia de divin.

Toate aceste credințe și ritualuri sacre — mitul nemuririi; mitul perfecțiunii spirituale și purificării sufletești; mitul unității Cosmosului; elementele de mituri și credințe împrumutate din diferite mistici (hindusă, chineză, mesopotamiană, greacă, egipteană, ebraică), precum și o

seamă de mituri și legende despre alchimiști nemuritori, elixire ale vieții, „insule ale fericiților“, ș.a. — au format o întreagă mitologie proprie alchimiei. Elemente ale acestei mitologii s-au infiltrat de-a lungul vremii în viața spirituală și folclorul popoarelor.

*

Să revenim la cea de-a doua încercare inițiatică la care este supus eroul din basmul Harap Alb — și anume la vînarea cerbului mirific. „Cerbul acela este bătut tot cu pietre scumpe“ iar în frunte are o piatră de strălucește ca un soare. „Dar nu se poate apropie nime de cerb, căci este solomonit [vrăjit] și nici un fel de armă nu-l poate prinde, însă el pe care l-a zărit, nu mai scapă cu viață“.

Pentru a putea înțelege originea mitică și rituală a acestei noi încercări a eroului din basm, trebuie să trecem în revistă cîteva din multiplele simboluri sub care apare cerbul în miturile, credințele și folclorul diferitelor popoare.

Datorită coarnelor sale rămurate și a faptului că și le schimbă periodic, cerbul simboliza arborele vieții în gîndirea mistică a popoarelor primitive cît și a celor de cultură înaltă. Astfel, cerbul a devenit, ca simbol al arborelui vieții, un transimbol al fecundității, al ritmurilor și renovărilor ciclice, al renașterilor. Iată deci că o întîlnire în basm a eroului cu acest animal, o putem interpreta ca fiind o nouă trecere a lui Harap Alb printr-un fenomen simbolic de moarte — renaștere; fenomen pe care l-am asociat anterior cu ritualul oricărei inițieri. Romulus Vulcănescu, care s-a ocupat de cultul arborilor (dendrolatrie) în cartea sa *Coloana cerului*, scrie: „Arborele vieții, fiind totodată și arborele științei, a servit înțelepților lumii primitive și la inițierea în tainele universului. De aceea, cu ajutorul lui erau oficiate de custozi și acoliți divini riturile de inițiere a oamenilor“ (12, p. 47).

Faptul că acțiunea se petrece în pădure (a cărei simbolistică, de loc al inițierii și de „lume de dincolo“, am dis-

cutat-o anterior), nu vine decît să întărească această interpretare.

Aşa cum în unele părţi ale ţării exista superstiţia de a se îngropa morţii cu faţa mascată, tot astfel obrăzarul pe care îl poartă eroul şi groapa, săpată în pămînt, în care stă acesta tot timpul încercării, ne duc din nou cu gîndul la trecerea sa printr-o moarte şi înviere simbolică.

Dealtfel, exista mitul alchimic că pămîntul ar fi matricea care naşte metalele. Similitudinea pe care o acordau alchimiştii purificării şi naşterii, pe de o parte a metalelor şi pe de altă parte a alchimistului, a produs probabil alegoria intrării într-o groapă de pămînt a eroului. Aşa cum pămîntul matrice „naşte" metalul, tot astfel îl va „naşte" şi pe alchimist.

În credinţele popoarelor arhaice, în apocrifele iudaice şi creştine, în legendele eroice, în poveştile orientale etc., s-a păstrat imaginea unui „pom al vieţii" încărcat cu pietre preţioase şi care creşte în paradis sau într-o grădină fermecată (grădina Hesperidelor, de exemplu). (22, p. 54). La fel cum în basm „nu se poate apropie nime de cerb, căci este solomonit şi nici un fel de armă nu-l poate prinde", tot astfel, în mituri copacul vieţii şi al cunoaşterii sînt copaci interzişi muritorilor. Dar aşa cum şarpele (animal satanic) a oferit omului fructul din copacul cunoaşterii binelui şi răului, tot astfel Statu-Palmă-Barbă-Cot (a cărui asemănare cu Satana o vom relua ulterior) oferă lui Harap Alb arma cu care acesta va putea vîna cerbul năzdrăvan.

În mituri, credinţe şi folclor, din cele mai vechi timpuri şi pînă astăzi, copacul vieţii rodeşte fructe ce conţin „elixirul vieţii şi chintesenţa remediilor tuturor bolilor şi infirmităţilor de pe această lume. Indiferent dacă sînt de aur, de argint, de aliaje necunoscute, fructele consumate întineresc pe bătrîni, învie din morţi, iluminează mintea oamenilor" (12, p. 46). Deci nemurire şi iluminare — scopul alchimiştilor dintotdeauna. Ei, ca şi gnosticii, adorau şarpele biblic care a dat omului fructul cunoaşterii. Alchimiştii reprezentau în gravurile lor

ermetice arborele cosmic, arborele vieţii şi arborele cunoaşterii, întruchipate într-un singur simbol — arborele alchimic. Fructele acestuia erau stelele, planetele, soarele şi luna. Obţinerea acestora din crengile arborelui alchimic era reprezentarea simbolică a nemuririi, iluminării şi purificării alchimistului. Această reprezentare ar putea sta la originea cerbului năzdrăvan din basm, „bătut cu pietre scumpe" şi care poartă „soarele" între coarne.

Decapitarea acestui cerb-arbore de către erou ar fi victoria alchimistului asupra morţii şi ignoranţei. Aceeaşi idee o găsim în *Bhagavad-Gītā* (XV, 1—4), unde e prezentat smochinul etern, arborele cosmic şi al cunoaşterii în brahmanism: „. . . tăind acest smochin cu rădăcini adînci, cu securea puternică a desprinderii [de lume], trebuie aflat tărîmul de unde cei plecaţi nu se mai întorc" (13, p. 94).

Mircea Eliade, studiind simbolistica vînării unui cerb miraculos (Sarabha, Cerb de aur etc.) în vechi mituri din India şi din alte regiuni hinduizate, susţine că scopul mitic al vînării unui astfel de cerb poate fi: fondarea unui regat (cucerirea unui teritoriu, întemeierea unui oraş etc.), în care cerbul joacă rol de animal-ghid; cîştigarea suveranităţii universale; conversiunea religioasă a eroului, sau trăirea unei experienţe decisive (24, p. 152).

Astfel, în *Sarabhaminga-Jataka* se povesteşte că regele Brahmadatta încearcă să vîneze cerbul fabulos Sarabha, un cerb-asura, care nu e atins de săgeţile vînătorilor (similar cu invincibilitatea cerbului din basmul Harap Alb), dar care conferă celui care-l ucide calitatea de suveran al zeilor. În încercarea sa, regele cade într-o groapă, de unde e scos de cerbul pe care vroia să-l ucidă şi care îl învaţă legea. (Vezi şi legenda Sfîntului Eustache.) Intrarea şi ieşirea din groapă, în timpul vînării, apare şi în basmul nostru. Într-un mit din Mahasaṃghica, vînătorul, trimis de regina din Benares, pleacă să obţină pielea de aur a unui cerb zburător (cu acelaşi scop e trimis şi Harap Alb în basm). Un înţelept (Ṛṣi) îl învaţă unde

să-l găsească (așa cum face și Sfînta Duminică). El îi indică arborele pe care cerbul vine să se așeze (legătura cerb-arbore). Vînătorul reușește să prindă cerbul de aur, dar acesta devine un cerb obișnuit atunci cînd regina, cu inima murdară, îl atinge (transpare necesitatea purității, asupra căreia vom reveni) (24, p. 149).

Aceste mituri, ca și altele similare, — susține Eliade — au circulat continuu de la un popor la altul, de la un continent la altul. Cerbul, înainte de toate, este un animal solar, ca reprezentare a soarelui ce răsare și se îndreaptă spre zenit. În vechile credințe populare ruse, de exemplu, soarele este considerat ca un cerb în flăcări care fuge pe cer. Cerbul este vestitorul luminii. În culturile înalte, această valoare va căpăta toată amploarea sa cosmică și spirituală, cerbul devenind mediator între cer și pămînt (25). În mitologii și folclor, el întruchipează soarele, lumina, focul, sufletul pur și ideea de Dumnezeu însuși. Astfel, legenda spune că, în una din viețile sale anterioare, Buddha a fost încarnat într-un cerb de aur ce a fost vînat. Boddhisatva are ca simbol cerbul de aur. În mitologia chineză, forța cerbului sălbatic (Wang-Tchou) reprezenta „puterea Învățăturii și a Ascezei Maestrului“. În creștinism, cerbul devine imaginea lui Isus, apărînd simbolul cerbului cu cruce între coarne (vezi legendara viziune a Sfîntului Eustache).

Ne transpare, din nou, cerbul ca simbol alchimic; căci în căutarea de a uni sufletul și corpul cu divinul, „apariția lui Cristos în interiorul eprubetei“ era proba victoriei alchimistului (26, p. 90). Mai mult, stilizînd capul cerbului cu cruce, se obține un cerc cu coarne și cruce — simbol astrologic al planetei Mercur și simbol alchimic al mercurului, cel pe care alchimiștii încercau să-l transmute în aur, ce are ca echivalent cosmic soarele.

Astfel, cerbul mirific, din basmul Harap Alb, ce poartă „soarele“ între coarne, poate fi reprezentarea „mercurului filozofilor“ ce va fi transmutat în aur și a sufle-

tului ce va fi purificat. Odată cu obţinerea aurului magic prin transmutare, alchimistul (eroul), obţine purificarea şi nemurirea.

Coarnele de cerb au fost folosite în diferite practici magico-rituale de obţinere a prosperităţii, a longevităţii şi chiar a nemuririi. Astfel, galii aveau talismane din coarne de cerb, iar chinezii foloseau coarne de cerb căzute, ca ingredient în prepararea unor droguri despre care se presupunea că prelungesc viaţa. Pe un mormînt chinez din secolul II—I î.e.n. (dinastia Han), s-a descoperit reprezentat un cerb ce aleargă (aproape zboară), cu o săgeată înfiptă în trup (27, p. 30). Să fie o reprezentare simbolică a faptului că cel îngropat a „vînat", în timpul vieţii, cerbul năzdrăvan, fiind un înţelept ce a obţinut iluminarea? Nu putem şti, dar observăm un lucru interesant, şi anume starea bipolară a cerbului — zborul vieţii şi înţepeneala morţii.

Acelaşi simbol îl regăsim, peste şaisprezece secole, într-un punct opus al pămîntului, în *Prognosticatio*, carte publicată în 1536 de marele alchimist elveţian Paracelsus. Din cele 32 de gravuri pe care le conţine cartea, cea de a nouăsprezecea reprezintă un cerb viguros, de data aceasta nerănit, dar într-o de neînţeles agonie (28, p. 28).

Iată, deci, că cerbul ca simbol, conţine două stări simultan opuse: viaţă-moarte, zbor-nemişcare. Balaurul şi dragonul (care în alchimie simbolizează prin excelenţă mercurul filozofilor), sînt animale hibride, cu trup de reptilă (ce se tîrîie pe pămînt) şi aripi de pasăre (ce zboară în slava cerului). Găsim deci aceeaşi bipolaritate şi la acest animal-simbol. Bipolaritatea dragonului şi a cerbului, ca simboluri alchimice, se poate explica prin cele două stări importante ale mercurului filozofilor (sublimat şi fixat). Prin fixarea mercurului, operaţie simbolizată în alchimie prin decapitarea dragonului sau cerbului, se obţine aurul alchimic şi odată cu el puterile magice visate de alchimişti, căci transmutarea se produce şi la nivel spiritual. Ideea este ermetic enunţată

în *Tabla de smarald* ce se crede că a fost găsită în piramida de la Ghizèh, în mîna mumiei lui Hermes Trismegistul, considerat a fi părintele alchimiei: „El [mercurul alchimic și asociat lui sufletul alchimistului] urcă de la pămînt la cer [sublimează] și recoboară pe pămînt [se fixează] și primește puterea lucrurilor superioare și inferioare. Prin aceste mijloace tu vei avea gloria lumii și de aceea nu va mai fi obscuritate pentru tine. În aceasta stă forța tuturor forțelor. (...) și de aceea, eu sînt numit Hermes Trismegistul [de trei ori cel mai mare] avînd cele trei părți ale filozofiei lumii. Ceea ce am spus despre operațiunile Soarelui [aurului] este împlinit" (26, p. 89).

Am văzut deci, că alchimiștii foloseau șarpele înaripat (dragon, zmeu, balaur) și cerbul pentru a reprezenta în genere mercurul alchimic și stările sale, dar și asociate lor, anumite componente ale planului spiritual al alchimistului.

Gama de simboluri alchimice era însă practic nelimitată. Analizînd gravurile, emblemele, alegoriile și simbolurile din cărțile alchimice europene, Roger Caillois scrie: „. . . Marte, înarmat și cu coif pe cap, reprezintă fierul; un leu, elementul fix; un vultur, ceea ce se evaporă [sublimează]; un leu care doboară un vultur, fixarea elementului ce se evaporă; un vultur care sfîșie un leu, evaporarea elementului fix; un șarpe înaripat, mercurul; un șarpe fără aripi, sulful . . . Putem recunoaște deopotrivă aceste două corpuri în doi balauri care se înfruntă, sau în doi vulturi, sau în doi pești, sau într-un leu și o leoaică, într-un cerb sau într-un inorog . . . Oamenii cu chipuri de soare, femeile cu chipuri de lună, sau prezența marilor stele, amintesc fără nici o discreție corespondențele astrologice ale metalelor" (28, p. 43).

Adăugînd la aceste elemente personajele ce populează gravurile alchimiștilor (personificări ale fenomenelor naturale, zei, regi, prinți, războinici, vînători etc.), decorul fantastic în care se mișcă și acțiunile lor (omoară

balauri, trec prin foc, mor şi învie etc.), observăm că ele sînt similare cu personajele, elementele, acţiunile, decorul, limbajul şi atmosfera basmului. Această asemănare ar fi putut facilita pătrunderea miturilor, alegoriilor şi simbolurilor alchimice în sfera profană a basmului, dînd naştere la basme sau părţi de basme, de influenţă alchimică.

Analogia funcţional-simbolică între balaur şi cerb pe plan alchimic, e vizibilă şi în planul basmului. Pluricefalitatea balaurului, corespunde coarnelor ramificate ale cerbului; creşterea la loc a capetelor tăiate ale balaurului, corespunde regenerării coarnelor cerbului; ambele animale sfîrşesc, în general, prin a muri, eroul din basm tăindu-le capetele; ambele sînt invincibile şi numai o armă năzdrăvană, pe care o deţine sau o obţine eroul, le vine de hac; ambele animale au natură ignee, solară; în unele basme, balaurul are un ac otrăvit în coadă, aşa cum cerbul din basmul Harap Alb are un ochi otrăvit; ca şi cerbul, balaurul apare, în multe basme, cu pietre preţioase pe trup sau în orice caz locuind un castel, o pădure sau un munte de aur ori de cristal, sau păzind o comoară, un copac cu fructe mirifice etc.

Asemănările evidente între cele două animale mitice, cerbul şi dragonul, au permis apariţia în miturile chinezeşti a animalului hibrid Cerb-dragon (esenţa lui yang — principiul aurului alchimic pur), care scuipînd foc păzeşte o comoară.

De fapt, numai în trei din cele şaisprezece variante populare ale basmului Harap Alb apare cerbul mirific, în altele, animalul mirific este zmeul, balaurul, şarpele; eroul trebuie să aducă: piatra preţioasă din capul zmeului (Cerişor-Hunedoara), lemne din pădurea balaurului (Tătăruşi — Paşcani), trandafiri din grădina şarpelui (Avela — Epir), balaurul din pădure (Bucureşti), apa din fîntîna zmeului (Cerbăl — Hunedoara), comoara furată de zmei şi balauri (Săpînţa — Sighet) etc.

Din comentariile de mai sus, am văzut că cerbul din basmul Harap Alb poate fi o înfăţişare a animalului-

monstru de tipul balaurului, zmeului, dragonului etc. În acest caz, se conturează încă un argument în favoarea ipotezei enunțate, și anume că la originea părții de basm în discuție au stat mituri și credințe comune civilizațiilor de cultură înaltă (civizilații care au generat și alchimia), căci „balaurul [dar și dragonul, zmeul etc.] constituie un fenomen de dată recentă. Aceste animale fantastice sînt produsul unei culturi tîrzii, chiar urbane, datînd deci dintr-o perioadă în care omul începe să piardă legătura organică, intimă cu animalul (. . .) Epoca de înflorire a unor asemenea făpturi coincide cu stadiul statelor antice: Egipt, Babilon, India, Grecia, China... Dimpotrivă, el lipsește în cazul popoarelor cu adevărat primitive“ (2, p. 308).

Nu trebuie însă făcută greșala de a asocia întotdeauna balaurul (sau alte făpturi similare) cu un simbol alchimic. În funcție de mitul care stă la originea basmului sau legendei, balaurul poate întruchipa de asemenea Haosul, animalul ce înghite Soarele pe timpul nopții, principiul răului etc.; iar omorîrea lui de către erou poate semnifica Creația, eliberarea Soarelui dimineața, victoria binelui asupra răului etc.

*

Comentariile de față încearcă să aducă argumente suplimentare în favoarea ipotezei enunțate, că la originea celei de a doua încercări a lui Harap Alb, stau miturile și ceremoniile asociate unui ritual de inițiere de tip alchimic.

Încă de la începutul acestei încercări din basm, Verde Împărat descrie pe cei ce caută să obțină pietre prețioase de pe cerbul vrăjit, descriere ce îi apropie mult de alchimiști: cu toate că cerbul e primejdios de moarte, „unii oameni îs mai a dracului decît dracul [legătura alchimiștilor cu diavolul o s-o reluăm]; nu se astîmpără nici în ruptul capului; măcar că au pățit multe, tot cearcă prin pădurea lui [a cerbului], să vadă nu l-or putea găbui cumva? și care din ei are îndrăzneală mare și no-

roc și mai mare, umblînd pe acolo, găsește din întîmplare cîte o piatră de aceste, picată de pe cerb, cînd se scutură el la șepte ani o dată [șapte este numărul operațiilor alchimice care determină transmutarea mercurului în aur] și apoi acelui om nu-i trebuie altă negustorie mai bună."

Harap Alb depășește această nouă încercare (inițiere) tot cu ajutorul Sfintei Dumineci, care își păstrează în continuare în basm menirea celui ce inițiază, de data aceasta maestru spiritual. Din nou stă Harap Alb o perioadă (o noapte, pe scara timpului fictiv al basmului), în căsuța de pe insulă, împreună cu Sfînta Duminică. Basmul păstrează și la acest nivel de inițiere „casa din pădure", element ce am văzut că e specific inițierilor de tip primitiv.

Eroul primește de la Sfînta Duminecă obrăzarul (masca) și sabia lui Statu-Palmă-Barbă-Cot, cu care urmează să se mascheze și să taie capul cerbului năzdrăvan. Această alegorie s-ar traduce prin aceea că neofitul alchimist primește, de la maestrul său spiritual, odată cu inițierea (sau prin ea), cunoașterea și puterea magică de a obține aurul, nemurirea și purificarea. Ca aproape toate personajele și obiectele ce intervin pe parcursul basmului, paloșul și obrăzarul materializează și ele valențe spirituale ale eroului, în cazul acesta cunoașterea metafizică și puterea magică de tip alchimic.

Paloșul lui Harap Alb se aseamănă prin funcțiunile sale cu bagheta magică (caduceul) a zeului Hermes (Mercur), pe care acesta a primit-o de la Apollo — zeul Soarelui; baghetă care avea puterea de a transforma în aur obiectele atinse. Astfel se explică, probabil, un alt nume al zeului Hermes, Crisorapt (Crysopeea desemnînd la alchimiști transmutarea metalelor în aur) și asocierea lui cu Hermes Trismegistul, fondatorul legendar al alchimiei.

E interesant de văzut de ce anume obrăzarul și sabia năzdrăvană aparțin lui Statu-Palmă și pe cine întruchipează acest personaj, pe care Creangă nu îl descrie de-

loc. Să vedem cum este înfățișat în alte basme și legende:

— Apare sub diferite înfățișări: ca pitic, bărbos, cocoșat, șchiop, urît; ca o bătrînă făptură silvestră, cîte odată oarbă; ca diavol șchiop etc.

— Trăiește: în pădurea blestemată, pe un munte, în fundul pămîntului, într-un puț, în peșteră, pe tărîmul celălalt, lîngă ținutul Dracului etc.

— Are elemente zoomorfe: călărește jumătate de iepure șchiop; sufletul sau puterea și le ține în animale, de exemplu în două muște ce stau într-o rață, ce stă într-un iepure, ce stă într-un urs; apare cîteodată ca vițel, taur etc.

— Epitetele folosite în basme pentru a-l descrie sînt multiple și asemănătoare: pocitură de bătrîn, pocitania pămîntului, cel slut și scîrbos, sluțenia de neom, necuratul, sau chiar Satana.

— Numele sub care apare: Jumătate-de-om călare pe jumătate de iepure șchiop (ceea ce de fapt semnifică o făptură hibridă, jumătate om — jumătate iepure), Omul-cît-cotul, Tarta-cot-barbă-d-un-cot (de la tartor = căpetenia dracilor, Tartar = loc din fundul infernului), Urîtul Pădurii, Frunte de aramă, Moșulică de aramă, Hoțul de fier, Agerul-pămîntului, Iutele pămîntului, Picior-șchiop, Dihania-pădurii, Hans-cel-de-fier etc.

— Acțiuni săvîrșite în basme: transformă lîna sau paiele în aur, fierbe cazane, e fierar, ajută eroul din basm cerîndu-i în schimb sufletul copilului sau al unui alt om etc.

— Însușiri deosebite: puteri asupra lumii animalelor, posedă cunoașterea profetică, poate transforma diverse materiale în aur etc.

În descrierea de mai sus ne-am folosit, printre altele, de prezentarea făcută de George Călinescu acestui tip de personaj, în lucrarea sa *Estetica basmului* (30).

Din aceste cîteva elemente, putem presupune că personajul întruchipează o făptură chtonică, infernală, poate chiar Satana sau un demon. Ce explicație, sub raport

simbolic și funcțional, poate avea însă existența unui astfel de personaj într-o secvență de basm, pe care am presupus-o de factură alchimică?

Am văzut că exista credința că alchimia și magia au fost revelate omului de către Satana. Alchimiștii erau considerați păgîni deoarece adorau șarpele biblic — ca și ofiții sau naaseenii (de la gr. ophis=șarpe, sau de la ebr. nachas=șarpe) — șarpe satanic ce a dat omului să guste din fructele copacului cunoașterii. Faptul că alchimia era o știință misterioasă, ocultă, magică, alimenta și întărea credința poporului că alchimiștii erau niște vrăjitori, magicieni ce aveau legături sau primeau putere de la diavol.

În acest context pare firească apariția, în basmul Harap Alb, a unui personaj ca Statu-Palmă, care să-i dea eroului masca și paloșul năzdrăvan, cu care acesta să poată vîna cerbul ce poartă „Soarele" între coarne.

Legătura dintre acest personaj și activități alchimice transpare în diferite basme, legende sau mituri. Într-un basm de Grimm, piticul Picior-Șchiop ajută eroina să transforme paie în aur, cerîndu-i în schimb, după obiceiul diavolului, primul copil ce îl va naște. În legenda scandinavă *Volsunga Saaga* (și asemănător în *Cîntecul Niebelungilor*), piticul fierar Regin îi forjează eroului Sigurd o sabie năzdrăvană cu care acesta din urmă omoară dragonul Fafnir, pentru a obține averea piticului rege Hreidmar. Greuceanu se luptă cu diavolul șchiop spre a-și recăpăta paloșul năzdrăvan, cu care a omorît zmeii, pentru a obține Soarele și Luna furate de pe cer de aceștia (31, p. 113). Pătru Făt-frumos îl găsește pe Staticot sub podul de aur, sau lîngă fîntîna de aur, unde „o coconiță de aur spăla lînă de aur" (32, p. 152). Vedem deci, legătura acestui personaj cu aurul sau simbolul său Soarele. În unele basme rusești el apare ca o făptură cu totul de aur, sau obiectele atinse de el se transformă în aur. V. Propp observă o asemănare între acest personaj și înțeleptul dascăl al lui Dionysos, bătrînul Silen, datorită căruia obține regele Midas puterea de a trans-

forma în aur orice obiect. Asemănări cu personajul de tip Statu-Palmă putem găsi și la Hefaistos (nume ce se pare că vine de la sanscritul Yavishtha=foc terestru), zeul slut, bărbos, pitic și șchiop ce a fost izgonit din Olimp pe pămînt, zeul focului, al fierăriei și al metalurgiei, care făurea arme năzdrăvane și minunate podoabe de aur și argint.

În urma acestor observații, ne apare mai limpede de ce Harap Alb (alchimistul) primește (în timpul inițierii) de la Sfînta Duminică (maestrul său spiritual) obrăzarul și sabia (puterea și cunoașterea magico-alchimică), ce aparțin lui Statu-Palmă (Satana sau un demon), arme (instrumente) cu care eroul urmează să decapiteze (fixeze), cerbul (mercurul filozofilor) pentru a obține pietrele prețioase (nemurirea, purificarea etc.) și „piatra ca Soarele" (aurul alchimic).

*

Într-o carte alchimică, *De la Pierre Philosophale* de Abraham Lambsprink, se găsește o gravură ce reprezintă un cerb și un licorn, stînd pe malul unui rîu într-o pădure (decor similar cu cel din basmul Harap Alb). Textul asociat acestei gravuri, ce reprezintă licornul-spirit, cerbul-suflet și pădurea-corp ale alchimistului, introduce o altă analogie cu basmul, și anume vînarea acestor animale-simbol:

„Înțelepții spun într-adevăr
Că două animale sînt în această pădure;
Unul e splendid, frumos și rapid,
Este un cerb mare și puternic;
Celălalt e un licorn.
Ei se ascund în pădure,
Dar fericit omul
Care-i va vîna" (26, p. 105).

O altă gravură și textul asociat ei, din cartea amintită, ne explică rostul acestei vînări. Gravura ne prezintă,

de data aceasta, un dragon (al cărui simbol alchimic şi asocierea cu cerbul le-am studiat anterior), într-un decor identic, pe malul unui rîu într-o pădure. În faţa lui, îmbrăcat în armură, alchimistul, stă cu paloşul ridicat, gata să-i taie capul. Textul completează:

„Înţelepţii spun
Că un animal sălbatic este în pădure,
Şi pielea sa e de culoarea cea mai neagră.
Dacă un om îi taie capul,
Negreala sa va dispare,
Şi va face loc unui alb ca de zăpadă..." (26)

Culoarea neagră a dragonului este cea a mercurului şi a sufletului impur. Prin decapitarea animalului-simbol mercurul este fixat, căpătînd culoarea albă a aurului alchimic. De asemenea, prin acelaşi gest simbolic, alchimistul taie capul şarpelui negru (dorinţa, ignoranţa, moartea etc.) din inima sa, purificîndu-şi sufletul, spiritul şi corpul şi transformînd negrul în alb. Deci mercurul „moare" pentru a se „naşte" aurul, neofitul alchimist „moare" pentru a se „naşte" iniţiatul, purificat şi nemuritor. Este distrugerea necesară creaţiei, este moartea prealabilă renaşterii.

Moartea simbolică a lui Harap Alb (a neofitului) este prezentată limpede în basm prin faptul că, pe tot timpul vînării cerbului, el stă cu masca pe faţă, într-o „groapă adîncă de un stat de om" pe care şi-a săpat-o singur la sfatul Sfintei Dumînici. Această groapă este propriul său mormînt, intrarea în groapă este „moartea" simbolică a neofitului, iar ieşirea din groapă, odată cu atingerea scopului propus (obţinerea pietrelor preţioase), reprezintă renaşterea simbolică a iniţiatului.

Alegorii similare sînt prezente şi în gravurile alchimiştilor. Astfel, unele gravuri din cartea *Azoth* a călugărului Basilius Valentinus (sec. XV ?), prezintă alegorii ale celor şapte operaţii principale alchimice. Prima ope-

rație, numită „putrefacția", e prezentată grafic prin cadavrul în descompunere al alchimistului. Reprezentarea ultimei operații alchimice, numită „reînvierea", înfățișează ieșirea alchimistului dintr-o groapă săpată în pămînt (26).

Un element ce pare gratuit la nivelul basmului, capătă o însemnătate aparte din punct de vedere alchimic. Este vorba de baia pe care o face eroul în sîngele cerbului vînat. „Atunci sîngele cerbului odată a și-nceput a curge gîlgîind și a se răspîndi în toate părțile, îndreptîndu-se și năboind în groapă peste Harap Alb, de cît pe ce era să-l înece. Harap Alb (...) de-abia își putea descleșta picioarele din sîngele închegat care era mai-mai să umple groapa."

Ideea apare într-o altă reprezentare, într-o gravură alchimică din cartea *Scrutinium Chymicum* (1587), de Michael Maier. Gravura ne prezintă alchimistul „mort", într-o groapă-mormînt, iar sîngele cerbului, ce înconjoară în basm eroul e reprezentat printr-un dragon încolăcit pe trupul alchimistului (28, fig. 29).

Pentru primitivi sîngele era viața însăși. El apare în folclorul multor popoare ca apa vieții, ce dă renaștere și nemurire. Sîngele diferitelor animale era folosit în diverse moduri, pentru a se obține calitățile animalelor, putere asupra lor, însușiri magice speciale; sau era folosit în scopuri curative și de obținere a imortalității. Sîngele era băut, mîncat, fumat, sau se făceau băi, libații etc. În timpul evului mediu, leproșii, epilepticii, orbii etc. erau tratați prin spălare cu sînge. Similar, în multe basme sîngele (de copil, de coțofană, de zmeu, de cerb) acționează, ca și apa vieții, ca un remediu universal, vindecînd, întinerind, sau redînd viață eroilor (10, p. 18).

În unele basme omorîrea animalului e înlocuită cu mulgerea lui, sîngele e înlocuit cu laptele, iar culoarea roșie a sîngelui e preluată de animalul muls. Astfel, sîngele roșu al cerbului din basmul Harap Alb devine, în basmul *Feciorul împăratului lighionilor*, lapte de căprioară roșie, care băut și pus pe ochi înlătură orbirea îm-

păratului (32, p. 11). În Cîntecul Nibelungilor, Siegfried devine nemuritor şi invulnerabil îmbăindu-se, ca şi Harap Alb, în sîngele dragonului, ucis cu paloşul piticului fierar Mime. În *Volsunga Saaga*, Sigurd mănîncă inima dragonului ucis, căpătînd puteri magice. Apollo, zeul Soarelui, ucide şarpele-monstru Python, purificîndu-se (după unele interpretări) în sîngele acestuia.

Dar dragonul, ca şi cerbul năzdrăvan, fiind un animal-simbol, sîngele său trebuie considerat, de asemenea, o reprezentare simbolică. Asociind, din punct de vedere alchimic, cerbul năzdrăvan (şi dragonul) cu mercurul, putem considera sîngele lui ca fiind simbolul cinabrului (sulfura de mercur), ce are culoare roşie. Am văzut deosebita importanţă acordată de alchimia asiatică acestei substanţe.

Încă din preistorie, orientalii puneau cinabru lîngă cadavru, în mormînt; la fel ca în basm, unde sîngele umple groapa pe care am asociat-o cu mormîntul simbolic al eroului. Cinabrul era îngurgitat, dar şi purtat lîngă trup ca talisman dătător de viaţă. El era asociat imortalităţii şi principiului vieţii. Pentru alchimişti, cinabrul nu avea numai culoarea sîngelui, dar era şi emblema lui. „Focul din inimă e roş ca cinabrul . . .", scria în secolul VIII e.n. biograful alchimistului chinez Lii Ten (21, p. 22). Cinabrul nu intra numai în compoziţia „elixirului vieţii", ce dădea nemurire şi purificare, ci şi în cea a „pietrei filozofale", care transmuta orice în aur. Paracelsus susţinea, într-una din lucrările sale, că posedă piatra filozofală, un praf roşu ca sîngele, ce transmuta metalele inferioare în aur.

Apare ideea transmutării neofitului în „omul de aur", odată cu îmbăierea acestuia în sîngele animalului sacrificat. Semnificaţia acestei transmutări şi vehicularea ei în diferite basme, mituri şi ritualuri, o vom relua ulterior.

În lumina interpretării de pînă acum, sîngele cerbului năzdrăvan (sînge a cărui semnificaţie s-a pierdut la ni-

velul basmului), deţine şi transmite eroului puteri şi calităţi miraculoase.

Un text alchimic, din cartea lui Lambsprink, *De la Pierre Philosophale*, conţine aceeaşi idee:

„...din propriul său corp [al dragonului]
Se scurge un balsam glorios,
Cu toate virtuţile sale miraculoase.
Şi iată că toţi înţelepţii se bucură cu voce tare" (26, p. 95)

O altă interpretare ni se pare posibilă, şi anume aceea de a identifica sîngele care năvăleşte peste erou în groapă, cu ideea de foc. În acest caz, groapa din pămînt (în care stă Harap Alb) capătă semnificaţia de cuptor sau de retortă. Cuptorul alchimic, în care se căuta transmutarea şi purificarea metalelor şi, simbolic, cea a alchimistului însuşi, poartă numele de athanor (posibil de la grecescul athanatos=nemuritor).

O alegorie a primului stadiu al alchimiei, „Putrefacţia", din cartea amintită a lui Basilius Valentinus, ne prezintă cadavrul alchimistului lungit într-o retortă. În timp ce dedesupt, focul personificat produce „coacerea", deasupra strălucesc soarele, luna şi celelalte planete. Asemănarea cu Harap Alb stînd în groapă, înconjurat de sîngele fierbinte şi deasupra gropii strălucind „soarele" dintre coarne şi pietrele preţioase de pe cerb, ni se pare izbitoare. Sufletul şi spiritul alchimistului din retortă, reprezentate în gravură prin două păsări, încearcă să-şi ia zborul, să se elibereze, dar sînt încă legate de corpul alchimistului. Această eliberare se va produce odată cu ultimul stadiu — renaşterea iniţiatului alchimist (26, fig. 43).

O altă gravură, de data aceasta din tratatul *Le Testament* al lui Cremer, abate de Westminster (secolul XIV), îl prezintă pe autor stînd în picioare lîngă o movilă-cuptor, în care se produc arderi şi operaţii alchimice asupra mercurului şi sulfului. Mantia de pe corpul abatelui alchimist are aceeaşi dimensiune şi formă cu cup-

torul. Alegoria ne trimite fără dubiu la ideea că transmutat este corpul alchimistului însuşi, operaţiile alchimice ale sulfului şi mercurului din cuptor fiind în fapt înnoirile şi purificările spiritului şi sufletului din corpul alchimistului (26, fig. 59).

Motivul trecerii eroilor din basme şi mituri prin foc sau cuptor este foarte frecvent. În unele basme ruseşti întîlnim îmbăierea eroului, purificatoare şi aducătoare de tinereţe, într-un cazan cu lapte de capră clocotit (am asociat anterior laptele cu sîngele şi acesta cu focul). În mituri greceşti şi egiptene, diferite zeiţe şi eroine îşi expuneau copiii la flăcări, pentru a-i face invulnerabili şi nemuritori. (Thetis pe Ahile, Demeter pe Demophon, Medeea pe copiii săi, Isis pe fiul regelui din Biblos etc.)

Nu toate aceste treceri ale eroilor prin clocotul cazanului sau prin foc, în basme sau mituri, au o origine alchimică. Unele din ele pot avea la origine riturile de iniţiere ale unor popoare primitive, în care moartea rituală a neofitului era simbolizată prin „arderea" acestuia într-un foc ce întinerea şi purifica.

Sensul pe care l-am asociat mai înainte gropii (cel de mormînt) nu se schimbă odată cu considerarea ei drept cuptor, ci se completează, căci athanorul era considerat mormîntul simbolic al alchimistului. Transmutarea acestuia, ce se producea simbolic în cuptor, era asociată fenomenului de moarte — renaştere. El căpăta în cuptor puterile miraculoase ale aurului, era el însuşi transmutat în aur. Basmul sugerează această idee, căci Harap Alb nu ia pur şi şimplu pietrele preţioase de pe cerb, ci jupoaie pielea cu nestemate şi ia capul întreg al cerbului; ca şi cum eroul ar urma să îmbrace această piele preţioasă de cerb, ca simbol că a devenit un „om de aur". Motivul lipseşte din basm, dar poate fi bănuit. Tema „omului de aur" apare însă limpede în alte basme. În legenda făurarului Wieland, acesta ucide fiii împăratului şi făureşte, în foc, giuvaeruri din capetele şi ochii lor. Un erou dintr-un basm al fraţilor Grimm, îşi aureşte un deget şi pletele, băgîndu-le în fîntîna cu apă de aur

a lui Hans-cel-de-fier. Greuceanu devine „Cel-de-Aur", după ce zile și nopți Faurul pămîntului a ținut efigia de fier a eroului în foc, în cuptor. Acest chip de fier va „muri" odată cu zmeul ce răpise de pe cer Soarele și Luna, pe care le redobîndește Greuceanu cel de Aur (31, p. 113).

În miturile și ritualurile de inițiere antice, aurul era considerat ca fiind „carnea" strălucitoare și nealterabilă a Soarelui, zeilor și a inițiaților. În *Teogonia*, Hesiod vorbește despre „zei înveșmîntați în aur". În miturile egiptene zeița Hator era aurul întruchipat, iar zeul Horus era numit „auritul", „pruncul de aur" etc. (34). Faraonii egipteni, fiind inițiați și identificați cu Soarele și zeul Osiris, erau înmormîntați cu măști, amulete și pectorale de aur. În *Cartea Morților*, care conține „formule pentru a ieși la lumina zilei", găsite în mormintele egiptene, se cerea printre altele: „să omori șarpele, să te identifici cu Soarele [aurul?], să te regăsești ca zeu..." (35, p. 58).

În ritualul de inițiere al misterelor lui Mithra, inițiatul (ca și Harap Alb), sacrifica un taur lăsîndu-se stropit de sîngele acestuia. Ca și alchimiștii, inițiatul în mithraism trecea prin șapte grade de inițiere (asociate celor șapte planete cunoscute pe vremea aceea), care erau, după Origene, de plumb, de aramă, de fier, de bronz, de electrum, de argint, de aur. Tot șapte era numărul operațiilor alchimice și stadiilor prin care treceau mercurul sau plumbul (metale inferioare), pentru a deveni aur transcendental. „Pentru a dovedi că este într-adevăr inițiat în tainele divinităților, Pitagora susținea că anumite părți ale trupului său sînt de aur, arătîndu-și, din cînd în cînd, șoldul său de aur", scrie Propp și concluzionează: „culoarea sau natura aurie sînt specifice zeilor, morților și inițiaților" (2, p. 378).

Desigur, nu toate exemplele prezentate, din basme, mituri și ritualuri, sînt de factură alchimică, dar pentru unele dintre ele, inclusiv încercarea prin care trece Harap Alb, explicația ne-ar putea fi oferită de un pasaj din

Alchimia asiatică a lui Mircea Eliade: „Alchimistul taoist (...) socotind propriul său trup și propria sa viață sufletească un metal impur și inferior — încearcă să-l «transmute» în «aur», adică să obțină un suflet pur, autonom și o viață fără de moarte. În loc să aplice operațiile alchimice (de purificare, de calcinare, etc.), asupra metalelor inferioare — le aplică de-a dreptul asupra corpului și sufletului său" (21, p. 39).

Însă pentru ca aceste operații să reușească, neofitul trebuia să fie vrednic de ele, și să dobîndească pe parcursul inițierii cunoștințe, puteri și virtuți speciale. Să ne aducem aminte de mitul indian în care Cerbul de Aur se transformă în cerb obișnuit la atingerea necurată a reginei din Benares. Ideea o găsim în basm în cuvintele pe care capul tăiat al cerbului le adresează eroului ce stă ascuns în groapă: „Harap Alb... ieși numai oleacă, să te văd încaltea, vrednic ești de comoara ce ți-o las, și apoi să mor cu plăcere".

Aceeași condiție a verdniciei și a inimii curate trebuie să o îndeplinească și muritoarea Psihé pentru a duce la capăt o încercare similară, aceea de a obține lîna de aur a unor berbeci mirifici. Analogiile cu încercarea lui Harap Alb continuă, căci Psihé, ca și eroul din basm, poate obține „lîna de aur" numai după apusul soarelui. Aspectul teriomorf al cerbului din basm, sau al dragonului alchimic, este preluat în mitul grecesc de taurii sălbatici ce păzesc berbecii și care sfîșie orice vietate care ar îndrăzni să se apropie de ei (29, p. 98). Așa cum în alte basme eroii falși (impostorii) mor, în loc să se purifice sau să întinerească, la încercarea trecerii prin foc sau prin clocotul cazanului, tot așa pe Harap Alb îl pîndește moartea din ochiul otrăvit al cerbului. „Capul cerbului are să te strige (...) mereu pe nume, ca să te vadă" — îl inițiază Sfînta Duminică pe erou — „dar tu nu cumva să te îndupleci de rugămintea lui și să te ițești la dînsul, că are un ochi otrăvit și cînd l-a pironi spre tine, nu mai trăiești." În cartea lui Lambsprink, *De la Pierre Philosophale*, găsim același avertisment în legătură cu

veninul dragonului ce trăieşte în pădure şi trebuie vînat:

„El e foarte veninos şi...
Cînd vede razele Soarelui şi focul său strălucitor,
El împroşcă în depărtare otrava sa
. . . .
Încît nici o creatură vie nu rezistă înaintea lui" (26).

Asemănarea dintre basm şi acest text alchimic e întărită şi de alte elemente. Aşa cum textul subliniază că nu numai omul, ci orice „creatură vie" moare de otrava dragonului, tot astfel în basm: „cînd se uită [cerbul] la cineva, fie om sau orice dihanie a fi, pe loc rămîne moartă".

De asemenea, legătura dintre efectul otrăvii şi strălucirea Soarelui, din textul alchimic, apare şi în basm: „Însă cum a asfinţit Soarele, să ştii că a murit cerbul, şi atunci să ieşi fără frică, să-i jupeşti pielea..." Într-adevăr, „după asfinţitul Soarelui, Harap Alb iese din groapă, jupeşte pielea cerbului cu băgare de seamă, să nu smintească vreo piatră din locul ei, apoi ia capul întreg aşa cum se găsea...", obţinînd astfel „piatra ca Soarele" şi nestematele de pe corpul cerbului năzdrăvan. Harap Alb a acţionat de parcă ar fi urmat imperativele dintr-un manuscris alchimic din secolul X: „Sacrifică-l, jupoaie-i pielea... şi vei găsi ceea ce cauţi" (26, p. 95).

Ieşirea lui Harap Alb din groapă, obţinerea pietrelor preţioase şi purificarea, eliberarea sufletului eroului, de care am vorbit, le găsim ilustrate alchimic, de exemplu în emblemele 44, 45 şi 46 din şirul de 50 de embleme ale cărţii *Scrutinium Chymicum* (1587) de Michael Maier (28, fig. 29). Aceste embleme, uzînd de un limbaj ocult ermetic şi simbolic, redau într-o ordine cronologică operaţiile şi stadiile alchimice prin care trebuie să treacă metalele, precum şi corpul, spiritul şi sufletul al-

chimistului. Emblema 44 ne prezintă alchimistul, cu coroană pe cap, ieşind viu dintr-un coşciug, după ce o gravură anterioară îl reprezenta supunîndu-se căldurii într-un cuptor. În gravura imediat următoare putem vedea Soarele, Luna şi stelele strălucind în jurul pămîntului. Ca o explicaţie, emblema 46 prezintă acelaşi alchimist, pe o insulă, lăsînd să-i zboare din fiecare mînă cîte un vultur; alegorie a eliberării sufletului şi spiritului din „închisoarea“ corpului.

CAPITOLUL IV

DAIMONUL CORNUT

În capitolul precedent am dat o interpretare ipotetică unui episod al basmului Harap Alb. Adevărata origine a basmului fiind deosebit de ascunsă și alunecoasă, orice interpretare își păstrează caracterul de probabilitate, devenind cu greu o certitudine. În acest sens rămîne loc contraargumentelor și contraipotezelor.

Astfel, vom încerca, în capitolul de față, să prezentăm și o altă origine posibilă a episodului cu vînarea cerbului năzdrăvan, și anume miturile și ritualurile ce țin de ideea morții și reînvierii naturii.

Aceste mituri și ritualuri au avut un caracter universal, dezvoltîndu-se odată cu trecerea la agricultură și ajungînd la apogeu în antichitate, mai ales la popoarele orientale și mediteraneene (frigieni, traci, greci, egipteni, romani etc.). Printre cultele „care s-au bucurat de o cinstire deosebită și ca atare, de o mare răspîndire sînt: osirianismul și isismul, mithraismul, metroacismul, cultul lui Sabazios, cultele dionysiace (cultul lui Dionysos și orfismul) și cel al Demetrei“ (37, p. 51). Miturile prezentau nașterea și viața, puterea și atributele, moartea și reînvierea zeităților pămîntului, ale naturii și ale fertilității. Principala lor caracteristică era moartea și reînvierea, ocultația și epifania divinităților, ca simbol mitic al „morții“ (iarna) și „reînvierii“ (primăvara) naturii. Moartea zeului era necesară pentru a se putea produce învierea. De aici și ritualul foarte răspîndit al sacrificării unei ființe (om sau animal), ce reprezenta zeul care, după ce era plîns și jelit, învia în bucuria și extazul

general. Iată că din nou ritul ne apare ca o dramatizare a mitului, ca o repetare ciclică a ceea ce au făcut, la origine, entităţile superioare (zei, daimoni, eroi mitici etc.). Aceste sacrificii erau adesea însoţite de orgii şi împreunări rituale ce chemau puterile fertilizatoare ale zeilor vegetaţiei şi pămîntului, orgii avînd ca scop sporirea pe cale magică a rodniciei pămîntului.

Divinităţile antropomorfizate ale vegetaţiei şi naturii erau asociate adesea cu animale, probabil ca o reminiscenţă a totemismului animal, specific populaţiilor de vînători. Astfel, reprezentarea zeităţilor vegetaţiei ca avînd coarne, cap, coadă sau picioare de animal; metamorfozarea lor temporară în animal; purtarea unor nume sau atribuirea unor epitete animale; faptul că erau însoţite sau călăreau pe un animal; purtarea unor piei sau blănuri — sînt cîteva exemple mitologice şi iconografice relevînd asocierea de care vorbeam.

Iată de ce, în timpul ritualurilor de regenerare a naturii, ce aveau loc de regulă iarna sau primăvara, aceşti daimoni (în greaca veche: fiinţe supranaturale, genii) ai fertilităţii erau reprezentaţi, de multe ori, prin diferite animale (ţap, capră, bou, cerb, taur) ce erau sacrificate.

În afara unor elemente adaptate şi preluate de creştinism şi de alte religii relativ recente, aceste mituri şi ritualuri păgîne s-au degradat cu timpul, s-au profanizat, pierzîndu-şi semnificaţiile sacre primare, fără însă a dispare cu totul. Conform fenomenului amintit în primul capitol al comentariilor de faţă, la capătul drumului de creaţie profan-artistică şi de desacralizare a acestor mituri şi ritualuri, se găsesc diferite manifestări profane — cum ar fi tragedia antică greacă, carnavalurile, unele basme şi balade, jocurile populare cu măşti din timpul sărbătorilor de iarnă etc.

*

Capitolul de față va încerca să releve asemănări între unele jocuri populare cu măști zoomorfe, pe de o parte, și episodul vînării cerbului năzdrăvan din basmul Harap Alb, pe de alta — precum și posibila lor origine comună în miturile și ritualurile morții și reînvierii naturii.

Cel mai semnificativ și cel care a avut influența cea mai mare asupra popoarelor geto-dace a fost mitul și cultul lui Dionysos, zeul vinului, al vegetației și mai tîrziu al agriculturii. Mitul, atît de controversat azi, spune că zeul a fost născut prematur de mama sa, pămînteana Semela (asociată cu Zemelo — zeița frigiană a pămîntului) și purtat pînă la a doua naștere în coapsa tatălui său Zeus. De aceea i s-a atribuit epitetul Dithyrambos — cel cu „două intrări“ în viață (de două ori născut). Hermes, fiul lui Zeus, îl duce în Nysa, unde e încredințat nimfelor care-l cresc într-o peșteră (element chtonian, frecvent la zei similari). Dionysos se metamorfoza în țap sau capră, sau apărea îmbrăcat într-o piele neagră de țap. Atins de nebunie (din voința Herei — soția lui Zeus), Dionysos rătăcește prin Egipt, Siria, Tracia, India și Frigia unde marea mamă Cybela, zeița frigiană a naturii și vegetației, îl scapă de boală, purificîndu-l și inițiindu-l în riturile cultului său. Apoi, în Grecia, Dionysos introduce „dionisiacele“, zile în care cu o cunună de viță de vie pe cap și în mînă cu un tirs împodobit cu iederă, el parcurgea cîmpiile urmat de un alai în delir, format din tinere menade (furioase, smintite) și personaje antropo-caprine (satiri, pani, fauni) care amețiți de vin dansau și cîntau în sunete de flaut, nai, tamburine și timpane. Ocultația și epifania lui Dionysos sînt prezentate în mit prin coborîrea zeului în Infern și revenirea împreună cu mama sa, pămînteana Semela, care a căpătat astfel „nemurirea și cinstirea cultică“ (37, p. 73). Așadar, Dionysos este zeul cornut al vegetației care moare și reînvie.

În orfism, zeul pătrunde sub numele de Dionysos — Zagreus (Dionysos — sfîșiat). Acesta se naște cu coarne din împreunarea lui Zeus cu fiica sa monstruoasă,

cu patru ochi și patru coarne. Titanii, trimiși de Hera, îl prind, îl sfîșie și îl mănîncă pe Zagreus (metamorfozat în taur), care încercase să scape transformîndu-se succesiv în leu, cal, șarpe, taur. Zeus înghite inima zeului cornut, sfîșiat de Titani, dînd naștere noului Dionysos, desemnat să împartă gloria suveranității cu tatăl său (37, p. 74).

Vedem deci că Dionysos, ca și ceilalți zei ai vegetației, este un zeu bipolar. El se caracterizează prin ocultație și epifanie, prin moarte și înviere, reprezentînd bipolaritatea naturii însăși, stările de veștejire și înflorire ale vegetației.

Riturile dionysiace (ce se desfășurau mai ales în timpul iernii — 6 ianuarie) aveau ca obiect sacrificarea unui animal (țap, capră, taur etc.) care simboliza zeul și natura însăși. Acest sacrificiu, ce era urmat de „renaștere", era însoțit de orgii și împreunări rituale, totul petrecîndu-se într-o atmosferă de delir mistic. Principalele festivaluri dionysiace erau Dionysia, Lenea, Oschopharia, Anthesteria. Acesta din urmă, de exemplu, se desfășura în patru etape: luptă — concurs (agon), moarte (pathos), bocet, plîngere (threnos) și renașterea (anagnozisis).

Multe din elementele mitului și ritualului dionysiac (sau ale celor similare) se regăsesc astăzi, atît în jocurile cu măști zoomorfe practicate în multe țări europene, cît și în unele basme. E posibil ca episodul vînării cerbului năzdrăvan, din basmul Harap Alb, să prezinte astfel de reminiscențe.

Jocuri cu măști zoomorfe (capra, turca, cerbul, brezaia etc.) se practică și azi la noi, în unele regiuni ale țării, desfășurîndu-se în timpul iernii pe o perioadă de douăsprezece zile, între Crăciun și Bobotează (25 decembrie—6 ianuarie). Aceste jocuri populare cu măști „sînt imagini ale unor practici vechi, păgîne" ce „anunțau apropierea primăverii, reînvierea naturii și ideea de fertilitate a cîmpurilor" (38, p. 101).

Măştile şi costumele zoomorfe purtate în timpul jocului reprezintă vechi daimoni, semidivinităţi sau zei ai fertilităţii.

„Mitologia creştină a preluat şi remodelat profilul demonologic al caprei şi ţapului. Din «făpturi demonice», ce promovau fecunditatea şi fertilitatea, au devenit «animale diavoleşti» care întrupează desfrîul, piaza rea, nenorocirea. Capra şi ţapul în travestiul lor religios devin astfel uneltele diavolului“ (15, p. 132).

După cum susţine Charles Hainchelin, această remodelare este o tendinţă universală, şi anume ca riturile unei religii învinse să fie considerate de religia nouă rituri magice şi vrăjitoreşti, vechii zei să devină demoni, vechea teologie să devină demonologie etc. (39, p. 69).

De aici se trag şi diferitele interdicţii şi pedepse la care biserica creştină, în lupta sa cu religiile păgîne, a recurs împotriva participanţilor la jocurile cu măşti zoomorfe. O serie de documente, din primele secole ale erei noastre, şi unele informaţii de teren, relativ recente, ne dovedesc caracterul arhaic, păgîn, precreştin al acestor jocuri-ritualuri. Citîndu-l pe J. R. Conrad, Emilia Pavel scrie: „În secolul al VII-lea episcopul de Canterbury decreta că orice persoană, care se va deghiza în cerb sau taur la calendele din ianuarie, va suferi o interdicţie de trei ani, deoarece această practică este demonică“ (40, p. 11). În unele sate din şesul dunărean persistă credinţa că „brezaia“ (mască zoomorfă hibridă) este chipul diavolului, cel ce se maschează nu poate intra şapte ani în biserică, iar de se îmbolnăveşte poate muri nespovedit (41, p. 439). Citînd un informator popular, Romulus Vulcănescu scrie: „Demult, cel care juca turca [mască zoomorfă hibridă asemănătoare celei de cerb], ghiduşul [moşneagul] şi baba, după joc trebuiau să se scalde în apă neîncepută (adică să se reboteze singuri) fiindcă ei credeau că se făcuse draci“ (15, p. 138).

Aspectul terifiant, malefic, aducător de nenorocire şi moarte, pe care creştinismul l-a acordat ulterior animalelor-daimoni ai fertilităţii şi fecundităţii (capra, ţapul,

taurul, cerbul), îl găsim și în basmul Harap Alb, la cerbul năzdrăvan, care e descris în următorii termeni: este „solomonit", „întors de la țîță sau dracul știe ce are", „nici o armă nu-l prinde", „are un ochi otrăvit", „cînd se uită la cineva, om sau dihanie, pe loc rămîne moartă", „o mulțime de oameni și sălbăticiuni zac fără suflare în pădurea lui", „lumea fuge de el de-și scoate ochii" etc.

Am văzut într-un citat anterior, că în unele zone există credința că cei ce participă la jocuri cu măști zoomorfe „se fac draci". Această credință o putem desluși și într-o frază a basmului: „... unii oameni îs *mai a dracului decît dracul* ... tot cearcă prin pădurea lui [a cerbului], să vadă nu l-or putea găbui cumva? Și care din ei are îndrăzneală mare și noroc și mai mare ... găsește cîte o piatră din aceste, picată de pe cerb, cînd se scutură el la șapte ani o dată ..." Din acest citat, în afară de credința amintită, ne apare și ideea perioadei de șapte ani, după care vînătorul obține ceea ce caută. În realitate, este vorba de cele șapte luni (1 octombrie—1 mai), considerate de iarnă și de hibernare a naturii, la sfîrșitul cărora, primăvara, daimonul zoomorf al vegetației redă naturii, pămîntului, plantelor, animalelor și oamenilor starea de înflorire, împlinire și fertilitate. Această stare e simbolizată în basm prin scuturarea cerbului la șapte ani o dată și prin găsirea de către vînător a pietrei prețioase. Aceeași ipoteză o susține și Gh. Mușu, comentînd legendele germane în care „Vînătorul sălbatec" urmărește pe șapte cai, timp de șapte ani, daimonul vegetației, (5, p. 117). Acest daimon are, de această dată, o reprezentare antropomorfă (o femeie albă); dar îi putem desluși cîteva elemente (pantofi de foc, coroană de aur etc.) ce-l apropie de daimonul zoomorf în discuție.

Tot aceste șapte luni de iarnă se pare că sînt personificate de cei șapte tineri și șapte tinere care erau sacrificați, în Labirint, Minotaurului — simbolul iernii.

*

Cu toate interdicţiile şi pedepsele amintite, jocurile cu măşti zoomorfe s-au păstrat pînă astăzi, pierzîndu-şi însă în mare parte caracterul originar (ritual, magic, iniţiatic chiar) şi devenind tradiţii populare, manifestări artistico-ludice profane. Se pare că măştile zoomorfe (turca, cerbul, boriţa, brezaia) nu sînt decît variante ludice ale măştii de capră, prin care înţelegem o „familie de măşti, adică o grupă complexă de măşti şi mascoide relativ deosebite în structura lor morfologică şi asemănătoare în funcţiunea lor ludică" (15, p. 133). „Toate animalele la un loc, formează capra", afirmă un informator popular (40, p. 8). Diversificarea lor se datoreşte, probabil, condiţiilor climaterice, geografice, economice şi sociale diferite, precum şi unor influenţe străine, relativ recente (vezi masca de cămilă, girafă, struţ etc.).

Principalele personaje mascate din jocurile cu măşti practicate în timpul sărbătorilor de iarnă, sînt purtătorii de mască zoomorfă şi mască de moş. Exact aceste două personaje principale le găsim şi în basmul Harap Alb, şi anume cerbul şi eroul.

Aşa cum masca zoomorfă e împodobită de către mascagii cu tot felul de elemente colorate şi sclipitoare, ca panglici, ciucuri, beteală, mărgele, flori, oglinjoare etc., tot astfel şi cerbul din basm e acoperit cu minunate pietre preţioase pe tot corpul.

Cel mai împodobit este herbul (coarnele) măştii. Acesta este făcut chiar din coarne adevărate (cele de cerb, de exemplu, se folosesc adesea la măştile de capră, turcă şi cerb); este meşterit de mînă (din lemn, sîrmă etc.); sau făcut pur şi simplu din crengi de copac. Iată cum descrie o baladă populară decorarea herbului măştii de capră:

„La cap cu patru cornițe
cu lînă tot împodobite,
cornițe poleite.
În vîrful cornițelor
cîte o piatră nestemată
ce plătește lumea toată..." (15, p. 136).

De cele mai multe ori, mascagiii pun între coarnele măştii o oglindă rotundă, care se crede că este simbolul soarelui.

„Vin cu capra de la munte
cu steluţă albă-n frunte..."

strigă moşul în timpul jocului (42, p. 24). Pare evidentă asemănarea cu cerbul din basmul Harap Alb, ce are între coarne piatra preţioasă „ce străluceşte ca un soare". Descrierea pe care Francisc Nistor o face măştii zoomorfe o putem cu succes asocia cerbului mirific din basm: masca reprezintă un „animal, dar nu orice fel de animal, ci unul deosebit, extraordinar, capabil de fapte omeneşti sau supraomeneşti, fapte pe care şi le exteriorizează prin jocul său, prin pantomimă, prin costumaţie, prin podoabe. Un animal simbol. O fiinţă fantastică plină de măreţie" (42, p. 15). Care ar fi explicaţia unei atît de strălucitoare şi colorate împodobiri, pe care o găsim atît la cerbul năzdrăvan din basm, cît şi la măştile populare zoomorfe?

Un lucru pare evident, şi anume reprezentarea simbolică a astrelor şi în special a Soarelui — pe care atît masca zoomorfă (oglinda rotundă), cît şi cerbul din basm (piatra preţioasă), îl poartă pe frunte, între coarne. Legătura originară dintre aceste animale-simbol, pe de o parte şi astre, pe de alta, nu mai este însă atît de evidentă, fiind necesară o discuţie şi prezentarea cîtorva ipoteze.

O astfel de ipoteză este enunţată de Romulus Vulcănescu:

„Din măştile zoomorfe unele transfigurează în contextul lor şi astre, pentru că, în concepţia omului primitiv, ele reprezentau aceste corpuri cereşti. În cazul acesta chipul animalului sălbatic sau domestic figurat de mască purta heraldic între coarne un ornament astral (Soare, Lună, stea). Simbolurile astrelor-animale le întîlnim transimbolizate artistic prin oglinzi ce redau discul solar sau lunar; sau prin canafi ce redau discul

stelar, așezate în herbul măștii" (15, p. 105). Anticii, observînd că Soarele trece primăvara prin constelațiile Berbecului și Taurului, au considerat aceste animale ca simboluri ale Soarelui de primăvară, ale forței virile a naturii și ale renașterii vegetației. Această simbolistică s-a extins asupra tuturor animalelor rumegător-cornute (țap, taur, bou, cerb, capră, berbec etc.). De aici semnul solar purtat între coarne de aceste animale-simbol în iconografia antică, precum și cultul lor atît de dezvoltat și de diversificat în vechea lume mediteraneană și aiurea.

O altă ipoteză s-ar baza pe legătura firească între Soare și vegetație, între renașterea soarelui și renașterea naturii. De aici rezultă și tendința celor vechi, de a asocia sau chiar identifica zeii vegetației cu Soarele (Osiris, Dionysos, Sabazius etc.), precum și celebrarea în aceeași zi sau perioadă a anului (25 decembrie—6 ianuarie) a zeilor fertilității, reprezentați zoomorf și a zeilor Soarelui (Dusares, Dionysos, pruncul sacru din Eleusis, Eonul — pe 6 ianuarie; Mitra — pe 25 decembrie etc.). După vechiul calendar al lui Iulian, pe 25 decembrie era solstițiul de iarnă, zi în care precreștinii celebrau nașterea zeului Mitra și a Soarelui pe care îl întruchipa (Dies natalis solis invicti). Suprapunerea, la populațiile de agricultori, a celor două culte majore, al Soarelui și al fertilității naturii, ar putea explica suprapunerea elementelor lor simbolice și, implicit, prezența însemnelor solare (oglinzi, bumbi, ținte) în reprezentările zoomorfe ale zeilor fertilității și regenerării naturii.

Aceste prime două ipoteze nu explică, însă, pe deplin fenomenul atît de complex al împodobirii („împuierii", „împănării") costumului zoomorf. Mai probabilă și mai satisfăcătoare este ipoteza întrepătrunderii dendrolatriei și mitologiei botanice cu miturile referitoare la daimonii zoomorfi ai vegetației (legătura cerb-arbore am analizat-o și în capitolul precedent).

Această întrepătrundere este vizibilă în mituri, unde diferiți zei și daimoni ai vegetației apar atît în ipostaze și

asocieri zoomorfe (Virbius — cal; Dionysos — țap, taur; Attis — țap; Adonis — porc; Osiris — bou, porc; Mitra —taur) cît și în ipostaze și asocieri fito-dendromorfe (Dionysos — viță de vie, iederă; Ceres — palmier; Attis și Cybela — brad, pin; Osiris — viță de vie, orz, grîu; Artemis — brad etc.). Acești arbori sacri erau protejați, „îngrijiți de un corp de oficianți și împodobiți în zile de sărbătoare. Pe altarele din fața lor se aduceau sacrificii și ofrande animale“ (12, p. 17).

Aceste ipostaze fito-dendromorfe ale zeilor vegetației apar și în ritualurile misterelor. Acoliții lui Dyonisos se încoronau cu cununi de iederă și struguri. „În Frigia și apoi la Roma, un pin, pomul veșnic verde, care exprima puterea de viață a naturii vegetale și totodată simbolul lui Attis, era înfățișat primăvara în benzi de pînză sau lînă, împodobit cu viorele, primele flori ale primăverii, apoi înmormîntat și după trei zile dezgropat (. . .) Rolul central al pinului (. . .) vădește caracterul originar al lui Attis ca spirit al arborelui și, prin aceasta, al întregii vegetații“ (37, p. 58). Observăm, din acest exemplu, în afara asocierii de care vorbeam (zei ai vegetației — arbori), împodobirea arborelui sacru cu elemente similare celor folosite la ornarea reprezentărilor zoomorfe (măști-costume ritual-ludice) ale acestor zei, precum și același scenariu mitico-ritual (moartea și reînvierea zeului) cu cel al jocurilor populare cu măști.

În Egipt s-a „descoperit cu prilejul săpăturilor . . . o pînză întinsă pe un cadru prevăzut cu picioare pe care se afla conturul din lemn umplut cu pămînt al imaginii lui Osiris, în care s-au semănat grîne. Cînd grînele răsăreau se obținea silueta înverzită a lui Osiris“. Explicația acestui ritual o găsim într-o mărturie a lui Plutarh: „se spune că Osiris e înmormîntat atunci cînd se seamănă în pămînt cerealele și că acest zeu reapare și învie odată cu încolțirea grînelor“ (34, p. 58).

Tot în cultul lui Osiris se simboliza moartea zeului și a naturii prin doborîrea unui copac-stîlp, care era lăsat culcat pînă la „sărbătoarea rituală a restabilirii

copacului (stîlpul Djed) lui Osiris“ ce reprezenta simbolic învierea zeului și a vegetației (43). Ritualul este mult mai vechi, căci stîlpul Djed se ridica inițial în cinstea zeului egiptean Ptah, care a fost asociat cu Socaris și apoi acesta cu Osiris. Între doborîrea și ridicarea copacului-stîlp Djed, moartea și învierea daimonului zoomorf, și intrarea și ieșirea din hibernare a vegetației, sînt analogii simbolice și magice evidente. Legătura mitico-rituală între daimonii zoomorfi ai vegetației și arborele sacru ne apare și într-o credință, din Grecia modernă, în legătură cu așa numiții callicanțari, măștile mascaradelor de sfîrșit de an. „Acești callicanțari (pe care Lawson i-a identificat cu satirii, silenii, faunii și panii din alaiul dionysiac, iar alții cu centaurii), sînt închipuiți ca niște monștri care bîntuie așezările omenești timp de douăsprezece zile, între Crăciun și Bobotează [N. ns. — perioada în care se desfășoară și azi la noi jocurile de iarnă cu măști zoomorfe.] Este vremea cînd ei [callicanțarii] ies la suprafața pămîntului, încetînd să mai roadă arborele lumii, care tocmai acum este pe punctul să se prăbușească și care se poate reface grație acestui fapt“ (8, p. 16).

Asocierea dintre animalele-daimoni și arborii sacri transpare și din alte ritualuri păgîne. Grecii, slavii, tracii, geto-dacii, nordicii ș.a. sacrificau animale (berbeci, tauri, cerbi etc.) pe un altar în fața sau la rădăcina copacului, stropind pămîntul cu sîngele victimei (libații fertilizatoare?), sau spînzurau animalul de crengile copacului și apoi îl înjunghiau și îl jupuiau. Euripide, în *Bacchantele*, observă și el legătura rituală între animalele sacrificate, în timpul misterelor lui Dionysos, și arbori:

„[Bacchantele] rupeau
Juncile și pretutindeni azvîrleau
Copite despicate și coaste ce adesea
Se agățau de crengi de brad, mînjindu-le
Cu sînge crud...“ (37, p. 94).

Mitologia botanică şi dendrolatria au creat concepte ca arborele cosmic, ceresc, al vieţii, de naştere, de nuntă, fertilizator, de judecată, funerar, de pomană etc. Dendrolatria a acordat arborelui de-a lungul timpului, diferite funcţiuni mitico-religioase: arbore-totem, arbore-sacru, arbore-zeu etc., — la fel cum s-a întîmplat cu animalul în cadrul zoolatriei.

Arborele sacru era adorat în ipostazele sale de arbore cosmic, arbore ceresc şi arbore al vieţii, care, deşi erau concepte mitice relativ diferite, s-au suprapus şi identificat de multe ori în gîndirea mistică a adoratorilor. Identificarea celor trei ipostaze ale arborelui sacru a fost posibilă deoarece între ele „există contingenţe semantice, simbolice şi de funcţiune mitologică" (12, p. 46).

Arborele cosmic şi cel ceresc sînt arbori imaginari ce formează structura fizică şi metafizică a cosmosului. Cu rădăcinile în pămînt şi ramurile susţinînd universul, „arborele cosmic reprezintă conceptul mitologic care include în conţinutul lui întregul cosmos figurat sub emblema unui arbore. Este imaginea globală a lumii şi vieţii redate în formă vegetală" (12, p. 33).

Arborele ceresc — concept mitologic derivat din arborele cosmic — este închipuit în „centrul lumii", susţinînd cu coroana sa firmamentul astral. Acest arbore — identificat în regiunea carpato-dunăreană cu bradul, mărul sau stejarul — apare în diferite colinde populare, ca purtînd în ramurile sale Soarele, Luna şi stelele:

„Sus în vîrful muntelui
Creşte bradu' brazilor,
de mare şi înfoiat
tot cerul l-a îmbrăţdat:
soarele în cetini,
luna între ramuri,
mii şi mii de stele
între rămurele..." (12, p. 43).

Similar ne e prezentat cerbul în epica populară:

„Cornuțele mele
crăci și rămurele
voi să vă tot faceți
leagăne de stele
cornuțele mele..." (15, p. 118).

Se pare că această imagine mitică, cerb—arbore cosmic, are uzanțe universale. La scandinavi cerbul e în relație cu Arborele Lumii, iar într-o veche poezie islandeză (secolul XIII) „cerbul solar" este descris cu picioarele pe pămînt și susținînd cu coarnele sale cerul (24, p. 147).

Iată, deci, că acceptînd ipoteza suprapunerii conceptului mitic de arbore sacru peste reprezentările zoomorfe, mitico-rituale, ale daimonilor vegetației, găsim o explicație plauzibilă a împodobirii cu elemnte colorate și lucitoare ce apar atît pe măștile zoomorfe cît și pe trupul cerbului mirific din basmul Harap Alb.

Soarele, ca element central în această împodobire și al cărui simbol am văzut că apare între coarnele daimonului, atît la nivel ludic cît și la nivel epic, apare similar în sfera dendrolatriei, în vîrful arborelui sacru:

„Mîndru-i mărul rămuratu

. . . .

Cu vîrfșoare sus pe soare..." (12, p. 48)

O altă imagine comună celor două reprezentări (dendromorfă și zoomorfă), este cea a „leagănului de mătase":

„Sus la munte ce-mi vedere?
Leru-i Doamne!
Îmi vedere-ncetinat
Brad cu stele încărcat
Brad cu neguri îmbrăcat
Și în vîrfu-i ce-mi vedere?
Cerul, leagăn de mătasă..." (12, p. 46).

Iată aceeaşi imagine în sfera zoolatriei:

„Ler or ler
acas' de-l ducea
cerbului creştea
în vîrful coarnelor
şi al rămurelelor
leagăn de mătase
împletit în şase..." (15, p. 118).

În basmul Harap Alb imaginea leagănului de mătase între coarnele cerbului mirific nu apare, dar o găsim prezentată similar în alte basme, cum ar fi „Cerbul de aur", cules de Dumitru Stăncescu: „Trupul lui [al cerbului], cît era de mare, era numai şi numai de aur, de strălucea să-ţi ia vederile. Soarele rămăsese pe lîngă el ca stelele cele mici pe lîngă Soare, iar coarnele cică i-ar fi fost lungi şi pline de ramuri, şi pe coarne şi pe toată rămurica cică erau semănate pietre nestemate de sclipeau de o minune; iar de la vîrful unui corn la ălălalt s-ar fi cumpănit încetişor de colo pînă colo un leagăn împletit numai din fire de mătase" (44, p. 30).

O altă ipostază a arborelui sacru este arborele vieţii legat, încă din neolitic, de cultul marii zeiţe a vegetaţiei, fiind astfel „simbolul fertilităţii terestre şi, prin amplificare, al fertilităţii cosmice." (12, p. 46).

La daco-romani, ca şi la alte popoare europene şi mediteraneene, arborele vieţii era adesea imaginat printr-un măr mirific cu fructe de aur:

„Măru-i mărgăritu
Mîndru-i de-nflorit
Florile-s de-argint
Merele-s de aur." (12, p. 48).

Legătura între demonii zoomorfi ai vegetaţiei şi acest arbore al vieţii transpare limpede dintr-un basm neogrec din Epir, *Înstelatul şi Pleiada*, în care eroul transformat în miel este sacrificat. Îngropat fiind, din el creşte un pom cu mere de aur, care nu lasă pe nimeni

să se apropie de el (10, p. 742). Regăsim aici motivul mitic al arborelui sacru, care crește din trupul ciopîrțit al zeului vegetației Osiris.

Derivatele, substitutele și reprezentările materiale ale arborelui vieții (arborele fertilizator, borița, bradul de Crăciun, sorcova etc.) sînt împodobite cu panglici, lînă colorată, ciucuri, flori ca transimboluri ale fructelor și florilor arborelui sacru. Elemente ornamentale similare sînt folosite, în aceleași scopuri magico-rituale (chemarea rodniciei, fertilității și renașterii naturii) și la împodobirea măștilor zoomorfe. Fenomenul a fost observat și de Romulus Vulcănescu, care susține că „jocurile de carnaval, care reeditau riturile ... de fecunditate și fertilitate telurică, au străbătut datini ce țin de cultul arborelui fertilizator (12, p. 65).

Împodobitul măștilor zoomorfe, nu este singurul element din sfera dendrolatriei ce a pătruns în jocurile cu măști din timpul sărbătorilor de iarnă. Astfel, coarnele măștilor zoomorfe sînt făcute de multe ori chiar din crengi de copac, lucru sugerat și de un colind de „vînare a cerbului“:

„Cerbul mi se îngîmfa
Cerbul se lăuda
Că el își întrece,
Cu coarnele lui,
Fala bradului“ (41, p. 201).

Fenomenul apare mai evident la jocul cu borița, care este practicat și azi în Transilvania și Moldova, între Crăciun și Bobotează. Masca de boriță se aseamănă cu cea a cerbului și a turcei, avînd caracteristic un brad împodobit „înfipt între coarnele măștii sau purtat în mîini de borițari“ (vezi ritualul pinului împodobit în cultul lui Attis). După Iulius Teutsch, numele de „boriță“ își are originea în termenul slav „bor“, ce înseamnă conifer, brad. Și în colindele ce însoțesc jocul de boriță „străbat elemente arhaice locale, din străvechiul

cult al arborelui cosmic, socotit a fi la carpatici bradul" (15, p. 143).

Purtatul de elemente dendromorfe în mîini se întîlnește și în alte jocuri cu măști animale. Astfel sînt brăduții împodobiți, purtați de măștile de „moș" și „babă", în unele jocuri cu măști zoomorfe; precum și bețele contorsionate (urmașe ale tyrsului dionysiac), împodobite și ele, cîteodată, ca și arborii, cu panglici, ciucuri etc. Ulterior, aceste elemente dendromorfe s-au transformat, în unele locuri, în paloș, buzdugan, pușcă, bici etc. Asupra originii, rolului și formelor acestor elemente, precum și asupra asocierii lor cu paloșul folosit în basm de Harap Alb la vînarea cerbului, vom reveni. În jocurile populare mascate, apar și măști fitomorfe alcătuite din produsele regnului vegetal (ramuri, frunze, scoarță de copac, flori, fibre, tigve), măști ce „reprezentau metamorfoza sau semimetamorfoza unor demoni ai vegetației" (15, p. 96).

Astfel, la unele jocuri populare cu măști apare un personaj numit „Pădurea", care de regulă e „un copil îmbrăcat cu frunziș pînă la refuz" (41, p. 461).

Dintre măștile fitomorfe, mai interesantă ni se pare masca din struguri, frunze și coarde de viță, ce amintește de riturile care se desfășurau în cinstea lui Dionysos, Bachus sau Linos. Înainte vreme, „alături de aceste măști vegetale mai apăreau și măști din piei de animale: cerbi, capre, oi etc., închipuind astfel pe discipolii-acoliți din trenele bacchice" (15, p. 97).

Măștilor fitomorfe, ce reprezentau daimonii vegetației, le-au fost suprapuse și elemente zoomorfe. Astfel, în nord-vestul Croației, în ziua de Sf. Gheorghe, este jucată masca „George cel verde" (Zeleni Juraj), pe care colindul cîntat de fete ni-l prezintă astfel:

„Iată pe George cel verde
arbore verde
costum verde

şi căciula de jder
piele de jder
şi sabie cu două tăişuri" (15, p. 101).

George cel verde, este un personaj mitic ce ar putea fi, după mai mulţi cercetători, un totem vegetal, un demon al vegetaţiei sau Dionysos însuşi.

Măştile fito-zoomorfe, cum ar fi masca de urs din funii de paie, sau din puf de stuf, masca de capră din stuf, masca de „bou înstruţat" împodobit cu crengi, frunze şi flori, apar şi la noi în ţară la carnavalurile cu măşti de primăvară şi iarnă.

Vedem, deci, că daimonii vegetaţiei au diferite reprezentări fitomorfe, zoomorfe, antropomorfe sau hibride, pe care Romulus Vulcănescu a încercat să le ordoneze cronologic: „Demonii vegetaţiei se metamorfozează întîi din făpturi simple fitomorfe, în făpturi mixte fito-zoomorfe şi fito-antropomorfe şi apoi din nou în făpturi simple, însă de astă dată numai zoomorfe şi antropomorfe" (15). Deci, la originea măştilor zoomorfe, ca reprezentări ale demonilor vegetaţiei, au stat reprezentările fitomorfe.

Am insistat asupra acestui punct, pentru a putea înţelege mai bine atît jocul cu măşti zoomorfe, cît şi episodul vînării cerbului fabulos din basmul Harap Alb, a căror origine comună (miturile şi ritualurile referitoare la zeii păgîni ai vegetaţiei) am presupus-o.

*

Animalele care erau sacrificate în riturile ce însoţeau serbările zeilor vegetaţiei (cerb, berbec, capră, ţap, taur, bou), apar şi sînt „sacrificate" atît în jocurile populare cu măşti zoomorfe, care celebrează renaşterea naturii, cît şi în diferitele variante populare ale basmului Harap Alb (cerb, bou, taur, etc., purtătoare de pietre preţioase după care e trimis eroul).

În unele variante ale basmului Harap Alb apar însă alte animale (şarpe, balaur, zmeu), demoni care proba-

bil au înlocuit vechile reprezentări zoomorfe ale daimonilor vegetației.

Astfel, eroul e trimis după piatra prețioasă din capul zmeului (Cerișor — Hunedoara), după trandafiri din grădina șarpelui (Avela — Epir), sau după lemne în pădurea balaurului (Tătăruș — Pașcani). În ultimele două variante se întrevăd și elemente fitodendromorfe (trandafiri, lemne, grădină, pădure). Înlocuirea de care vorbeam, a reprezentărilor zoomorfe ale daimonilor vegetației, apare mai limpede în varianta aromînă (Avela — Epir), în care șarpele este înfășurat în 12 piei de capră (4, p. 69).

În varianta culeasă în satul Fundul Moldovei — Cîmpulung, apare un element ce ne-ar putea ajuta să înțelegem originea episodului în discuție. Eroul e trimis să aducă piatra prețioasă din capul „Boului Breazu lui Breaz", similarul cerbului din basmul lui Creangă. Într-un joc popular cu măști zoomorfe, întîlnim masca „Boul înstruțat", ceea ce înseamnă boul pestriț, împodobit. După opinia lui G. Dem. Teodorescu și Gh. Vrabie, cuvîntul „breaz" e de origine tracă și înseamnă împodobit, pestriț (41, p. 437).

În acest caz, făcînd înlocuirea, „Boul înstruțat", din jocul popular cu măști, devine „Boul Breaz" care aduce cu numele personajului-animal „Boul Breazu lui Breaz" din varianta amintită a basmului Harap Alb.

Acest element ne aduce un nou argument al legăturii și influențării reciproce între cele două manifestări folclorice (jocul cu măști și basmul), întărind ipoteza că episodul vînării animalului de către erou și jocurile populare cu măști zoomorfe au origine comună. Deși mult diluat astăzi, scopul ritual al jocurilor cu măști zoomorfe este similar cu cel al ritualurilor și ceremoniilor care însoțeau celebrările vechilor daimoni ai vegetației, și anume chemarea pe cale magică a renașterii naturii, a fertilității și rodniciei pămîntului. Acest lucru reiese evident din urările ce se fac în timpul jocului (belșug mare pe masă etc.), din darurile ce le împart oamenii

mascaţilor (colaci, mere, nuci, vin), din gesturile ritual-agrare (tragerea unei brazde cu plugul), precum şi din strigăturile şi colindele ce însoţesc ritmic jocul „animalului“:

„Ia hai hai cerbule hai,
Ia hai hai la cîmpuri mari
Şi să-ţi cumperi boi să-ţi ari
Şi să ari şi să munceşti
Şi apoi să te hrăneşti“ (41, p. 465).

sau un colind bielorus, strigat la jocul ţapului:

„Unde merge ţapul
Secara rodeşte;
Unde aleargă ţapul
Secara e bogată;
Unde-i ţap de coarne
Secara creşte-n stofuri;
Unde-i ţapul cu coadă
Secara e grămadă“ (15, p. 134).

sau o strigătură ce deschide jocul caprei în Moldova:

„Dacă poftiţi
Ca să scoateţi răul din casă
Ogoarele să vă rodească
Vinu să nu-nflorească
Deschideţi uşa să vă jucăm capra“ (41, p. 447).

Tot în scopul chemării pe cale magică a fertilităţii şi fecundităţii telurice, adoratorii zeilor vegetaţiei fugeau goi pe cîmpuri, se împreunau pe pămîntul a cărui fertilitate o doreau, cîntau cîntece obscene, se emasculau etc. Reminiscenţe ale acestor practici le întîlnim şi azi în unele jocuri populare mascate: simularea actului sexual, prezenţa falusului sau sînilor exageraţi la unele măşti, producerea de dialoguri, cîntece şi gesturi obscene, falo-foria, aratul ritual cu un falus de lemn etc.

*

Celălalt personaj central al jocurilor mascate, (primul fiind masca zoomorfă), este masca de „moş", („moşneag", „unchieş"). Personajul epic care îi corespunde este Harap Alb, care mascat vînează cerbul năzdrăvan.

Personajului ludic (moşul) îi corespunde pe plan ritual (este vorba de riturile care au generat jocurile cu măşti zoomorfe), cel ce sacrifica, într-o atmosferă de extaz mistic, animalul-daimon, animal care ulterior a devenit, prin sublimare, masca zoomorfă. Pe plan mitic măştile de moş „reprezintă făpturi demiurge, eroi civilizatori şi eroiarzi populari", ale căror măşti „dezindividualizează adeseori fizionomia eroului de basm sau eroului istoric" (15, p. 161). Aceşti eroi mitici sînt concepte ce apar în cadrul a două forme de cult arhaic: manismul (cultul morţilor şi al strămoşilor numiţi în popor „moşi", „moşnegi" sau „unchieşi") şi gerontolatria (cultul bătrînilor). În unele jocuri apar chiar aşa-numitele „măşti suprapuse", formate din cîteva măşti „etajate" una peste alta, ca o materializare simbolică a ideii de genealogie mitică.

Masca de moş se rezumă în principal la o mască de cap sau la una de faţă. În multe regiuni ale ţării, masca de faţă poartă numele de „obrăzar", la fel cum denumeşte şi basmul masca pe care o poartă Harap Alb în timpul vînării cerbului.

Este interesant de văzut cum poate fi interpretat, din punct de vedere al ipotezei în discuţie, faptul că eroul basmului primeşte obrăzarul şi paloşul lui Statu-Palmă-Barbă-Cot. Acest personaj poate fi asimilat cu „masca de drac", sau cu cea de „urît", ce apar în alaiul măştii zoomorfe, în cadrul jocurilor populare cu măşti.

În capitolul precedent am prezentat cîteva argumente în sprijinul asocierii între Statu-Palmă (sau personaje de basm similare) şi diavol, sau un demon al acestuia. „Măştile de draci (...) transsimbolizează iconografia unor demoni teriomorfi anteriori celor creştini", afirmă Romulus Vulcănescu (15, p. 160).

În principal, masca de drac este formată dintr-un obrăzar, sau mască de cap, ca şi cea a „moşului".

Masca de moş şi cea de drac se aseamănă mult, atît prin masca de cap, prin cojocul întors, cît şi prin împodobirea cu oglinjoare, ciucuri, clopoţei. Singura deosebire dintre ele este, de regulă, prezenţa coarnelor la masca de drac.

Francisc Nistor menţionează că „dracii din jocurile cu măşti din Maramureş ar fi forme mai noi ale unor reprezentări străvechi (moşii)" (42, p. 6).

Cîteodată chiar rolul „moşului" este preluat de masca demoniacă. În unele sate din apusul Europei (Franţa, Germania etc.), o capră împodobită cu flori şi panglici, reprezentînd zeul recoltei, era decapitată la sfîrşitul secerişului de către fermier mascat în diavol (17, p. 455).

Ca accesoriu comun măştii de moş şi celei de drac, este băţul contorsionat (care ulterior s-a transformat în buzdugan, paloş, bici, puşcă), cu care se simulează omorîrea măştii zoomorfe. Asemănarea între băţul şi masca de moş, pe de o parte şi cele de drac, pe de altă parte, şi posibila lor origine comună ar putea fi explicaţia faptului că Harap Alb („moşul") foloseşte în timpul vînării cerbului, obrăzarul, (masca) şi paloşul (băţul) lui Statu-Palmă-Barbă-Cot („dracul").

Armele de sacrificiu folosite de Harap Alb, (paloşul lui Statu-Palmă-Barbă-Cot), sau de „moş", (băţul contorsionat, de regulă), nu sînt nişte obiecte obişnuite. Ele îşi au originea în arma rituală, consacrată, cu care în vechime se produceau sacrificiile.

Tezeu sacrifică taurul lui Minos cu o armă rituală, securea dublă (labrys). În misterele lui Mitra, Attis, Cybela etc., taurul sau berbecul erau sacrificaţi cu un cuţit ritual de formă specială (hamus). Druizii sacrificau tauri albi cu un cuţit consacrat de aur. În vechiul ritual athenian de sacrificare prin decapitare a unui bou (bouphonia), cuţitul folosit era udat cu apă specială adusă de fecioare numite „purtătoare de apă". După sacrificiu cuţitul era aruncat în mare fiind vinovat de uciderea zeului (17, p. 466).

Un alt amănunt ce apare în basm, demn de a fi discutat, este faptul că Sfînta Duminică îl sfătuieşte pe Harap Alb să-şi pună masca „aşa cum se pune". Acest sfat pare a nu fi gratuit, ci ne duce cu gîndul la existenţa unor reguli, interdicţii, ritualuri şi ceremonii ce reglementează strict actul mascării. Într-adevăr, la jocurile cu măşti populare, confecţionarea, purtarea, jucarea, scoaterea şi păstrarea măştii se făceau după reguli prestabilite de tradiţie. Astfel, măştile erau şi sînt purtate diferit, în funcţie de ritualul practicat: de nuntă, de naştere, de înmormîntare, de fertilizare, de iniţiere etc. De asemenea, la purtatul măştii găsim interdicţii de sex (numai bărbaţi), de vîrstă (de regulă numai flăcăi) etc. Tot după datină, unele jocuri cu măşti începeau din zori, altele în amurg, ele durau unele o zi, altele o săptămînă, altele două săptămîni. Anumite etape în jocul cu măşti (legatul măştii, colindul, „omorîrea" măştii-animal, dezlegatul măştii) se desfăşurau, conform tradiţiei, în anumite locuri (unele în pădure, altele pe cîmp, în curte sau în casă) şi în anumite momente ale zilei (dimineaţa, la amiază, după asfinţit etc.). Astfel de elemente de loc şi timp apar şi în basm, în aşa fel încît par şi ele dictate de reguli prestabilite: Harap Alb merge în pădure la cîntatul cocoşilor; sapă lîngă un izvor „o groapă adîncă de un stat de om", în care stă toată ziua; la amiază apare cerbul pe care eroul mascat îl omoară; jupoaie pielea cerbului după asfinţitul soarelui etc.

Ceremonia tradiţională ce precede mascarea este „legatul măştii". „Legatul măştii de purtător sau jucător se face printr-o cină («cina măştii» sau «masca de adunare») şi printr-un jurămînt (legămînt), de respectarea regulilor purtatului sau jucatului, oricît de grele de aspre şi de opiniatre ar fi acestea, consemnate în «pravila feciorilor»" (15, p. 230). De multe ori, în timpul acestui ceremonial flăcăii se „înfrăţeau" între ei. Măştile, în funcţie de felul lor, (rituale, ceremoniale sau de divertisment), se legau diferit (în taină, într-un cerc restrîns sau în public). „Legatul măştii urmărea să-i

dea putere simbolică celui în cauză la purtat sau jucat și să satisfacă exigențele rituale sau ceremoniale, ale deghizării sau travestirii pentru prezervarea jucătorului împotriva demonologiei maligne în riturile de inițiere, de fertilitate, de luptă etc." (15, p. 232).

Ceremonia „legatului măștii" cuprinde uneori jurămîntul, în fața întregii cete de mascați, de a nu vorbi pe timpul desfășurării jocului. În aceste cazuri, „mutul de căluș", „blojul" sau „moșul" de capră, turcă, brezaie etc., „jura în fața unei gropi deschise că își îngroapă acolo vorba pe tot timpul jocului și acoperea groapa cu pămînt, iar cînd scotea masca se ducea la locul în care și-a îngropat vocea și săpînd începea să bîzîie pentru a simula că îi revine vocea închisă în groapă" (15, p. 232).

Tăcerea din timpul jocului era „un act de comuniune magică, de deghizare publică și de prezervare a jucătorilor împotriva influenței nocive a demonilor" (15, p. 245). Ea are deci aceleași scopuri magice și sociale ca masca însăși.

Această tăcere este un simbol al morții. „Îngroparea" și „dezgroparea" vocii simbolizează, în fapt, „înmormîntarea" și „dezgroparea" mascatului însuși, reprezentînd simbolic moartea și învierea acestuia. În imnurile închinate morții și învierii lui Osiris, infernul e numit „tărîmul tăcerii". Mai mult, fiul lui Osiris, Horus, care simboliza soarele ce se naște și moare, reprezenta, în această a doua ipostază, pe zeul Tăcerii, fiind figurat cu degetul pe buze.

Iată deci că moartea și coborîrea rituală în infern ne dau o explicație posibilă a șederii lui Harap Alb mascat în groapa săpată de el însuși și a interdicției de a vorbi sugerată eroului de Sfînta Duminică. Asupra altor forme de simulare a morții și învierii „moșului" în timpul jocului cu măști zoomorfe, ne vom opri ulterior.

În unele jocuri cu măști, din timpul sărbătorilor de iarnă, apar măștile de „harapi" sau „arapi". În unele

sate din Maramureş de pildă, „ţiganul" (harapul) este cel care conduce jocul, ba chiar cel ce simulează omorîrea animalului.

Tache Papahagi vorbeşte despre „datina de a se face arapi", la aromâni, la jocul cu măşti zoomorfe (Aruguciari), ce se practică tot în timpul sărbătorilor de iarnă (45, p. 38). Romulus Vulcănescu consideră că termenul „aruguciari" vine de la slavul „rogaciari", care etimologic înseamnă „purtător de coarne de cerb" („rog" = coarne, în limbile slave; „rogaci" = cerb, în bulgară) (15, p. 115).

În multe sate din Moldova, conducătorii alaiului „caprei" sînt „arapi" costumaţi în culori diferite, printre care apare „arap alb" cu obrăzar şi buzdugan de lemn. În caz că acceptăm ipoteza dezvoltată în acest capitol, e posibil ca acest personaj să fie la originea eroului şi a numelui eroului din basmul Harap Alb.

Sfînta Duminică şi-ar putea avea şi ea corespondentul printre personajele din alaiul măştilor zoomorfe, şi anume printre cele ce poartă măşti feminine (flăcăi travestiţi): masca de „Sfîntă", „babă", „babă gîrbovă", „bătrînă vrăjitoare", „Doamna Moarte", „zgripţuroaică", „cloanţă" etc.

*

În desfăşurarea acţiunii mitice, rituale, ludice sau epice, punctul culminant îl constituie sacrificarea sau simularea sacrificării animalului sau a simulacrului de animal (masca zoomorfă).

Am văzut, la nivel mitic şi ritual, pe cine întruchipa animalul sacrificat şi care era scopul magic al sacrificării. La nivel ludic, (în cadrul jocurilor cu măşti zoomorfe) şi la nivel epic (în speţă în basmul Harap Alb), caracterul ritual al sacrificării animalului s-a diminuat, s-a deformat, sau chiar a dispărut.

Ritualurile arhaice de fertilizare şi regenerare a naturii erau însoţite de dansuri orgiastice pe muzică de flaute, naiuri şi timpane. Astăzi, jocurile cu măşti populare

s-au păstrat tot sub forma unui dans ritmic, acompaniat în principal de fluier, tobe şi cîteodată de clămpănitul fălcilor de lemn ale măştii zoomorfe. În basmul Harap Alb, evident, nu ne apare în mod explicit dansul cerbului mirific, dar putem intui cîteva elemente cvasicoregrafice în descrierea mişcărilor cerbului: „cerbul venea boncăluind", „îşi aruncă ţărnă după cap", „scurmă de trei ori cu piciorul în pămînt", „se tologeşte jos pe pajişte" etc.

Intr-o colindă ce însoţeşte jocul cerbului, culeasă în comuna Vadu Izei, judeţul Maramureş, găsim elemente şi personaje asemănătoare cu cele din basmul Harap Alb. Să le urmărim paralel:

„*Mîndru-şi cîntă* [boncăluieşte în basm] *un cerb în codru* [pădurea cerbului în basm]
Mîndru-şi cîntă de nu-i modru
Nime-n lume nu-l aude [transpare caracterul fantastic al cerbului ca şi-n basm unde nimeni nu se poate apropia de el, nimeni nu-l poate prinde, nimeni nu-l poate vedea etc.]
Numai Doamna-Mpărăteasă [Sfînta Duminică? — singura care ştie în basm unde şi cum poate fi prins cerbul năzdrăvan]
Din curte de după masă.
Împăratul [în basm fiul de Crai] *s-o sculatu*
Puşca [sabia în basm] *în mînă o luatu*
După cerb o alergatu
Pe cununa dealului
În vîrvuţul muntelui
Găsind cerbul hodinind [la fel ca în basm unde cerbul e vînat în timpul somnului]
Subt un corci de rosmarin
Întins-o puşca să-l împuşte . . ." (42, p. 27).

Am văzut că primul act al festivalurilor dionysiace era o luptă-concurs (agon), între adoratorii zeului. Acest ritual îl practicau şi geto-dacii în timpul celebrării zeităţii tracice locale (Cavalerul Trac), zeu al vieţii, vegetaţiei şi al fertilităţii, acolit al lui Dionysos. „Tribul se aduna în jurul animalului pe care îl venerau în zgo-

motul tălăncilor, al tobelor şi al fluierului, oficiau anumite serbări magice odată cu apariţia soarelui, cu venirea primăverii. Cînd se întîlneau două triburi se luptau între ele" (40, p. 11). Obiceiul a rămas pînă astăzi (căluşari, turcă, capră etc.), fiind menţionat şi de T. Th. Burada în *Priveliști și datini strămoșești în Moldova*: „Unde sînt două turce fiecare începe de la un cap de sat şi cînd se întîlnesc, se întrec jucătorii; turcaşul învingător primeşte o coroană de iederă [aşa cum purtau Dionysos şi acoliţii lui, iedera fiind unul din atributele zeului], pe care ca un semn de distincţiune o poartă între coarne cît ţin sărbătorile" (40, p. 11).

De obicei, după lupta-concurs, în jocurile cu măşti zoomorfe, „animalul" este „omorît", pentru ca apoi, „descîntat", să „reînvie". Şi aceste etape ale jocului îşi găsesc corespondenţa atît în miturile regenerării naturii şi vegetaţiei, cît şi în următoarele trei acte ale festivalurilor dionysiace (şi a celor similare), şi anume: moarte (pathos), bocet, plîngere (threnos) şi renaştere (anagnozisis).

Ultimele două etape nu le găsim explicit în basmul Harap Alb. Această aparentă neconcordanţă cu mitul şi ritualul se explică datorită diminuărilor, deformărilor şi înlocuirilor ce au apărut în lungul drum de desacralizare a mitului şi ritualului. Şi în unele jocuri cu măşti e reprezentată doar „moartea" măştii zoomorfe, lipsind, ca şi în basm, „descîntecul" şi „reînvierea" acesteia. Iată cum descrie jocul caprei ambasadorul suedez Welling, după o vizită făcută la Iaşi în 1656: „În joc (. . .) figura o capră, în care era vîrît un om şi pe care o juca un băiat. Sfîrşind jocul, băiatul trăgea cu o săgeată în capră şi astfel hora se sfîrşea" (46, p. 368).

Un element foarte interesant pe care îl regăsim la toate cele patru nivele considerate (mit, rit, joc cu măşti şi basm) este jupuirea animalului-zeu.

Astfel, aşa cum în mitul orfic Titanii sfîşie şi mănîncă trupul zeului cornut Zagreus — Dionysos, tot aşa, în misterele lui Dionysos, (dar şi în cele ale lui Adonis, Attis, Mithra), menadele sau bacantele jupuiau tauri sau

capre mîncînd carnea crudă şi bînd sîngele animalelor sacrificate. Iată ce scrie Euripide în *Bachantele:*

„... Iar taurii neîmblînziţi
Ce-mpung din coarnele mîniei de-obicei,
Se prăbuşeau cu trupurile la pămînt
Sub mii de mîini de tinere femei; pe loc
Acestea le jupuiau veşmîntul cărnii lor ..." (37, p. 95).

Actul jupuirii, care apare în mit, rit şi basm, îl regăsim şi la nivel ludic. În zona Hunedoarei, de exemplu, a doua zi de Bobotează „Cerbaşii duc cerbul [flăcău mascat] la cîmp şi unul din ei închipuind pe vînător, împuşcă peste cerb. Atunci cerbul sare în sus o dată şi cade mort, iar cerbaşii îl dezbracă, zicînd că-l jupoaie" (15, p. 119).

Mîncatul din trupul zeului-animal sacrificat, băutul şi stropitul cu sîngele acestuia, sau îmbrăcarea pieii jupuite de pe animal, sînt acte rituale de împărtăşanie prin care prozeliţii doreau să obţină cunoaşterea şi puterea divină, să se apropie de condiţia zeului, sau chiar să se identifice cu acesta.

Ritualul este foarte vechi şi răspîndit. În societăţile primitive şi în sclavagism (Orient, Egipt, Grecia, Mexic etc.), adoratorii zeului mîncau carnea crudă şi beau sîngele jertfei (animal sau chiar om), ce întruchipa zeul. În Grecia, preotesele oracolelor, pentru a afla părerea lui Apolo, beau sîngele mieilor sacrificaţi şi priveau măruntaiele. La evrei, credincioşii aduceau preotului doi ţapi negri, unul pentru „ispăşire" şi celălalt pentru „răscumpărare". Acesta din urmă era înjunghiat, mîncat crud, iar sîngele era băut şi se stropea cu el credinciosul. Aceste ritualuri şi credinţe vechi au fost adaptate şi preluate diferit de religiile ulterioare, creştinism, budhism etc.

Ritualul s-a degradat la nivel ludic, devenind „ospăţul" sau „pomana" caprei, turcei etc., care se practică şi azi în cadrul jocurilor cu măşti zoomorfe. După „moartea" turcei, de exemplu, personajele cu măşti antropo-

morfe se așază la masă, la „pomana turcei" și consumă alimentele pe care turca le-a primit în dar de la săteni în timpul jocului.

În ritualul împărtășaniei din cadrul cultului geto-dac al „Cavalerilor danubieni", în afară de jupuirea și îngurgitarea animalului sacrificat (de regulă berbec), mai apare și mascarea prozelitului cu blana și capul berbecului. În Franța, la sfîrșitul secerișului, o capră vie (sau o vacă, vițel, bou), împodobită cu panglici și ghirlande de flori, reprezentînd zeul vegetației și al recoltei, este decapitată de către fermier. Capra este jupuită și din pielea ei se face o manta pe care o poartă fermierul în timp ce se împărtășește cu carnea animalului-zeu (17, p. 455).

În capitolul precedent am făcut presupunerea că Harap Alb ia pielea și capul cerbului sacrificat pentru a se masca cu ele. Altfel nu se explică sfatul Sfintei Duminici: „Să jupești pielea, iară capul să-l iei așa întreg cum se găsește"; pentru că eroul plecase după pietre prețioase și nu după pielea și capul cerbului. Interpolarea mascării eroului în epica basmului, element ce probabil a dispărut pe parcurs, ne completează ideea „învierii" cerbului, precum și a comuniunii eroului cu zeul-animal.

Identificarea dintre animalul sacrificat și omul ce îl sacrifică (o regulă a ritualurilor de tipul celor în discuție), o găsim și în asemănarea dintre costumația măștii zoomorfe și cea a „moșneagului". Astfel, acesta poartă, de obicei, un cojoc cu blana în afară, sau o piele de capră pe spate; obrăzarul, barba și mustățile sînt făcute și ele din blană; ca și la masca zoomorfă oglinzile și talăngile sînt nelipsite din costumația „moșneagului"; în unele zone masca de „moșneag" apare sub numele de „capra bătrînă" etc. Mai mult, în unele locuri, această identificare apare și la nivelul rolurilor jucate de cele două personaje principale mascate. Astfel, într-un joc al caprei — din comuna Budești-Mogoșești — „moșul" e cel care „moare" și „învie" (62, p. 33), iar în co-

muna Hălăuceşti — Paşcani, „moare" capra şi o „învie" moşul, după care „moare" moşul şi îl „învie" capra (48, p. 22).

Din această ultimă observaţie reiese ideea că moartea şi învierea animalului declanşează stări similare sacrificatorului, cît şi, în general, tuturor celor care participă la ritual, pămîntului, vegetaţiei şi naturii. Moartea iese astfel din sfera profană, nemaifiind un gest brutal de întrerupere a vieţii, şi pătrunde în sfera sacră, rituală, devenind un gest necesar care face posibilă „reînvierea" oamenilor şi a naturii.

Un personaj mascat din alaiul brezaiei din satul Domneşti — Ilfov, zice: „Eu salvez oamenii omorîndu-i" (15, p. 142).

Băţul (buzduganul, puşca, sabia, sau biciul) moşului, paloşul lui Harap Alb şi tyrsul lui Dionysos sînt obiecte magice bipolare ce aduc „moartea" şi „învierea" celui lovit. De aceea, în unele jocuri, masca zoomorfă este atît „omorîtă" cît şi „înviată" prin cîte o lovitură de băţ, la fel cum, în basm, Harap Alb produce cele două stări rituale adiacente printr-o singură lovitură de paloş.

În timpul jocurilor cu măşti zoomorfe „moşul", „urîtul", sau alte personaje mascate lovesc simbolic cu băţul masca zoomorfă, oamenii (în special femeile), pămîntul etc., crezîndu-se că prin aceasta li se dăruieşte starea benefică de fertilitate.

Acest gest îl găsim atît în cultul Marii Zeiţe Mamă (cunoscută de toate culturile arhaice asiatice şi mediteraneene), cît şi în alte culte, ale căror practici rituale includeau biciuirea cu elemente vegetale (nuiele, beţe etc.), pentru promovarea fertilităţii oamenilor, animalelor, pămîntului şi a naturii.

Reminiscenţe ale unor astfel de practici s-au păstrat pînă în epoca modernă, în diferite ţări europene (Anglia, Germania, Polonia, Franţa, Suedia), unde oamenii (de regulă femeile sau mirii), copacii, animalele, pămîntul sînt simbolic loviţi cu beţe, nuiele sau substitute (bici, curea etc.), în aceleaşi scopuri fertilizatoare.

Bățul moșului îl putem privi astfel ca un simbol vegetal și falic în același timp. În unele basme românești, caracterul falic-fertilizator al bățului apare nedisimulat. Este cazul basmului *Țugulea* al lui P. Ispirescu, în care eroul lasă însărcinate, într-o noapte, cincizeci de femei sterpe lovindu-le ușor pe spinare cu un toiag. În *Țugun*, varianta musceleană a basmului, rolul toiagului e preluat de un falus miraculos cu care e dotat eroul.

*

Unul din cele mai prețioase argumente, în sprijinul ideii că vînarea cerbului de către Harap Alb își are originile în riturile arhaice ale religiilor de mistere, este baia făcută de erou în sîngele animalului sacrificat.

Sîngele, ca simbol al vieții (la vechii evrei, asirobabilonieni etc.) are un rol aparte în vechile mituri și ritualuri. Mitul lui Mithra, de exemplu, spune că acesta, în alianță cu Soarele (cu care a fost apoi identificat), învinge și sacrifică taurul Ahriman, demon al vegetației, din sîngele căruia răsar toate ființele. Această temă mitică a creației omului, animalelor și plantelor din sîngele unui zeu sau daimon sacrificat o regăsim în tradițiile caldeene, mesopotamiene, egiptene etc.

În Vechiul Testament, Moise sacrifică Domnului tauri și berbeci, stropind și ungînd altarul și oamenii cu sîngele acestora. În religiile arhaice ale Mexicului, Greciei, Romei sau Asiei Mici, cît și în buddhism și lamaismul tibetan, sîngele animalelor, sau chiar al oamenilor sacrificați (identificați cu zeul) era folosit în ritualuri de împărtășanie, purificare, fertilizare și botez.

Reminiscențe ale vechilor ritualuri ale religiilor întemeiate pe mistere le găsim și azi în Europa (Bavaria, Sorben), unde un țap „împodobit cu benzi multicolore, în felul brezaiei de la noi, ori al boului înstruțat din părțile hunedorene, este purtat pe ulițele satului, prin fața primăriei și a bisericii, ca după aceea să fie înjunghiat; sîngele lui servea la vrăjitorii, la dureri și suferințe sexuale ori în riturile de fructificare a ogoarelor“ (41, p. 466).

În cultul lui Mithra, Attis și Cybela, neofitul era supus ceremoniei botezului cu sînge (hemoboliu), în cadrul unui ritual de inițiere secret. Animalele sacrificate în acest scop erau de regulă taurul, (tauroboliu), sau berbecul (crioboliu).

Asemănarea dintre „botezul" cu sînge de cerb al lui Harap Alb și scena unui tauroboliu (descris de poetul latin Prudentius), ne apare evidentă: „cu fruntea împodobită cu o coroană de aur și cu panglici, purtînd o mantie de mătase răsfrîntă pînă la brîu [costumație rituală ce are același rol magic ca și obrăzarul purtat de Harap Alb], de la brîu în sus fiind complet gol, cel ce se taurobolia [acesta purta numele de moriturus = care va muri] intra în groapa acoperită cu un grătar de lemn [moarte simbolică]. Pe grătar era sacrificat un taur împodobit cu ghirlande de flori [aceeași împodobire rituală cu a măștilor ludice zoomorfe și a cerbului din basm] și cu o roză de aur sclipitoare pe frunte [la fel ca oglinda din fruntea măștii zoomorfe și piatra prețioasă din fruntea cerbului mirific din basm], căruia i se împlînta în grumaz de către taurobol [sacrificator], un cuțit de formă specială, numit hamus [faptul că arma sacrificiului este un obiect special, consacrat, de rit, îl regăsim atît în jocurile cu măști zoomorfe cît și în basmul Harap Alb]. După moartea taurului [al cărui sînge, așteptat cu o nerăbdare extatică, năvălește în groapă peste mist], tauroboliatul iese din groapă [înviere simbolică], murdar și plin de sînge în fața mulțimii care salută în el o ființă nouă [numită renatus = renăscut]. Regenerarea tauroboliatului prin sîngele victimei se numea natalicium [naștere]" (37, p. 100). De aceea el era apoi hrănit un timp cu lapte, ca un nou născut, primind omagiul și adorația tovarășilor săi, ca unul care a renăscut la o viață eternă, spălîndu-se de toate păcatele în sîngele taurului.

Cultul și misterele lui Mithra (inclusiv botezul cu sîngele unui animal) ce s-au constituit, foarte probabil, în nord-vestul Iranului (în Armenia și Caucaz), fiind

adoptate de culturi de pe o întinsă zonă geografică (India, Grecia, Imperiul roman etc.), au ajuns foarte populare şi în Dacia, probabil prin filiera romanilor, la care cultul a fost încurajat de Traian, şi atinge apogeul în timpul lui Aurelian care îl decretează religie oficială.

Am încercat pînă acum să regăsim, sub o formă sau alta, fiecare element al basmului Harap Alb, la celelalte trei nivele considerate (mit, ritual, joc cu măşti) şi să acordăm basmului şi jocurilor cu măşti o origine mitico-rituală comună.

Există oare în jocurile cu măşti un element corespondent botezului cu sînge pe care l-am regăsit la celelalte trei nivele?

Aşa cum Mithra se luptă cu taurul Ahriman, tot astfel se luptă, în mitul orfic, Zagreus-Dionysos cu Titanii. Taurul moare înjunghiat, şi din sîngele lui răsar toate fiinţele şi plantele; Titanii mor fulgeraţi de Zeus, iar din cenuşa lor sînt creaţi oamenii. Corespondentul orfic al sîngelui din mithraism ar fi cenuşa. Aşa cum în basmul Harap Alb găsim un simulacru al iniţierii prin „botez cu sînge", în jocurile cu măşti zoomorfe găsim un simulacru al „botezului cu cenuşă".

Personajele mascate ca moşul, urîtul, păcăliciul (care de regulă sînt mînjiţi pe faţă cu funingine sau cenuşă) poartă la cingătoare, sau în vîrful băţului, biciului sau sabiei, băşici de porc (puhă, geac) umplute cu cenuşă, pe care le sparg în capul spectatorilor. Faptul că aceasta este o acţiune rituală benefică transpare din credinţa că „persoana care sparge băşica de porc, ca şi persoana pe care se sparge, vor fi fericite în anul respectiv" (15, p. 257). Legată de „moartea" celui „botezat", spargerea băşicii cu cenuşă este momentul culminant al jocului şi precede actul demascării.

În Oltenia, la „Căluşul de iarnă", care se joacă de Bobotează, un personaj mascat — „gogoriţa" — împrăştie cenuşă din „geac" pe cei pe care i-a „împuşcat" în timpul jocului (15, p. 170). În satele hunedorene, masca de cerb e însoţită în timpul jocului de un per-

sonaj numit „bloj". Iată cum ni-l descriu mai mulţi informatori din regiune: are o piele de capră pe cap, faţa înnegrită cu scrum, are armă de lemn şi săcui de cenuşă, aruncă un pumn de cenuşă în cel pe care-l „împuşcă" (41, p. 433).

Ceremonia botezului cu sîngele animalului-zeu sacrificat făcea parte din ritualul de iniţiere al neofitului în cultul misterelor. În afară de botez, în timpul ritualului de iniţiere, neofitul trecea printr-o serie întreagă de ceremonii: emasculări, autorăniri, posturi, purificări, simularea morţii şi învierii, împărtăşanii, fuziuni mistice cu zeul etc., toate petrecîndu-se într-o stare de fanatism şi delir mistic.

Religiile de mistere depăşesc stadiul de culte ale divinităţilor naturii care mor şi învie, devenind religii închise, misterioase şi secrete. Dealtfel, se presupune că termenii „mister" (lucru tainic, misterios, ceremonie religioasă închisă) şi cel de „mist" (iniţiat) derivă din rădăcina grecescului „muo" (a ţine gura închisă, a ţine secret) (37, p. 79). Această muţenie rituală am regăsit-o atît în jocurile cu măşti populare (îngroparea vocii; „mutul" etc.), cît şi în basmul Harap Alb.

„În acelaşi sens [cu termenul «mister»] — scriu P. Bălă şi O. Cheţan — era folosit şi «telete», care mai apoi capătă sensul de stare de desăvîrşire obţinută prin îndeplinirea riturilor. Avînd aceeaşi rădăcină cu cuvîntul teletos (moarte, sfîrşit), şi întrucît misterele aveau scopul esenţial să pregătească pe mişti pentru viaţa «viitoare» (de după moarte), la greci s-a format dictonul «a te iniţia înseamnă a şti să mori»" (37, p. 79).

În cadrul scenariilor mitico-rituale ale religiilor de mistere, coborîrea într-o groapă, peşteră, grotă, locuinţă subterană, labirint etc. (simbolizînd tărîmul de dincolo), „însemna ritual şi simbolic un descensus ad inferos, o katabasis, întreprinse în vederea unei iniţieri" (24). În vechime, pentru „a învia", se folosea termenul „a se ridica", cu înţelesul ieşirii din Infern a zeului sau a

inițiatului. O astfel de intrare și ieșire din groapă (lumea de dincolo, infern) suferă și eroul din basmul Harap Alb.

Ne apare izbitoare asemănarea dintre purificarea și inițierea lui Harap Alb și cea a eroului mitic Tezeu. În acest context, groapa din basm preia valoarea simbolică și atributele ritual-inițiatice ale labirintului subteran. Asemenea lui Harap Alb, Tezeu coboară în labirint pentru a sacrifica o ființă teriomorfă (Minotaurul), pe care o găsește dormind (ca și cerbul din basm). Arma de sacrificiu, spada cu două tăișuri, a fost meșterită și dăruită lui Tezeu de către faurul Dedal (un strămoș al lui Statu-Palmă?). Paralela basm-mit continuă, căci sîngele monstrului împroașcă încăperea subterană și trupul miticului Tezeu.

În mithraism și metroacism (cultul marei mame Cybela), neofitul cobora într-o groapă; în cultul lui Zeus Idaios — într-o grotă; în misterele lui Sabazios înmormîntarea simbolică a neofitului era înlocuită cu mînjirea acestuia cu noroi; iar în orfism, în locul noroiului, era folosit calcar sau praf de ghips ș.a.m.d.

În jocurile cu măști zoomorfe moartea e simbolizată prin „îngroparea" rituală a vocii, prin îngroparea sau distrugerea rituală a măștii, sau pur și simplu e simulată de mascați.

Distrugerea rituală a măștii se face în diferite feluri: ruperea ei de către jucător sau vătaf; bătaia cu masca; trîntirea măștii și călcarea ei în picioare; prin ardere; prin îngroparea măștii în ascuns etc. „Distrugerea măștii reprezintă o rămășiță ceremonială arhaică. Distrugerea prin ardere se făcea pînă în secolul trecut la unele popoare retardate și prin sacrificarea jucătorului mascat. La unele popoare boreale se practica, tot pînă în secolul trecut, distrugerea măștii prin îngroparea de viu a mascatului" (15, p. 238).

Scopul ritual-inițiatic al distrugerii măștii (purificarea prin moarte, trecerea mascatului prin „moarte-înviere"), pare a fi sugerat de vorbele personajelor mascate

din jocul de cuci (Brănești—București), care după joc își distrug măștile strigînd:

„Să piară cu tine
tot ce-i rău în mine
și să fiu luminat
cum am fost înturnat“ (15, p. 174).

Toate aceste elemente — podoabele daimonului cornut, sacrificarea sa, folosirea armelor de sacrificiu rituale, trecerea prin moarte și înviere, botezul cu sînge etc. — ce apar sau transpar în mituri, ritualuri, jocuri cu măști și basm, ne conduc la ideea unei origini comune a basmului Harap Alb și a jocurilor cu măști, în unele mituri și ritualuri de inițiere, ipoteză ce am formulat-o la începutul acestui capitol.

CAPITOLUL V

HIEROS GAMOS

Fără discuţie, ultimul capitol al basmului Harap Alb este cel mai dificil de comentat. Aceasta pentru că e greu de redus mulţimea de întîmplări şi încercări, la care e supus eroul, la un scenariu mitico-ritual unic. Probabil că la originea acestui capitol de basm au stat mituri şi ritualuri de iniţiere din diferite culte, căci putem recunoaşte în încercările la care e supus eroul elemente din scenarii mitico-rituale de iniţiere şamanică, yogină, din religiile de mistere, din cultul lui Zalmoxis etc., elemente ce nu au pătruns simultan ci s-au suprapus în basm de-a lungul drumului parcurs de acesta în spaţiu şi timp. De aceea vom încerca (de data aceasta), nu atît să propunem şi să tratăm unitar o ipoteză, cît să trecem în revistă multiplele credinţe, obiceiuri, ritualuri şi mituri, care ar fi putut genera personajele, încercările, gesturile şi întîmplările din episodul peţirii fetei lui Roş Împărat de către erou.

Tema testării şi a însurătorii eroului nu e singulară, fiind una din temele cele mai răspîndite în sfera basmului şi a mitului. Nici încercarea de a comenta mitologic acest gen de nunţi nu este prima. Mitologi, istorici şi folclorişti, au căutat diferite origini mitico-rituale subiectelor epice şi epopeice sinonime. Astfel, V. I. Propp enunţă ipoteza verificării rituale a tînărului erou care peţeşte fata. Verificarea are darul de a arăta socrului şi miresei dacă tînărul a trecut prin ritualul de iniţiere, dacă deţine puterile magice ale celui care a fost în „lumea de dincolo“ (2, p. 380).

Un alt cercetător, H. Sanielevici, consideră că la originea unor astfel de subiecte stă căsătoria rituală (sacrificarea în fapt), a celui mai înzestrat dintre tineri, cu zeiţa morţii şi a fertilităţii. Acest ritual, atît de răspîndit în religiile de la Mediterană pînă în Orient, se producea ciclic şi avea ca scop menţinerea şi amplificarea rodniciei şi fertilităţii cosmice.

Ritualul urmărea reactualizarea şi refacerea ciclică a cuplului mitic zeu-zeiţă a pămîntului. Acest cuplu mitic şi ritualul refacerii lui îl găsim în timpurile istorice la toate popoarele arhaice din Lydia şi pînă în Ceylon, din Egipt şi pînă în Iran, India, Indochina. Zeul se numea Dionysos, Attis, Adonis, Sabazios, Tamuz, Nergal, Shiva, Osiris, Izanagi, Zalmoxis chiar etc., iar zeiţa Demeter, Astarteea, Iştar, Isis, Parvati, Cybela, Nerişkigal, Tanitt, Anaitis, Izanami, Coatliene şi aşa mai departe (63, p. 320). Tînărul cel mai înzestrat, devenea zeu prin purificări, abţineri, ascetism, chinuire de sine, ca apoi să fie jertfit zeiţei pămîntului, în închipuirea că merge să-i fie soţ.

Asistăm deci la un ritual social, la care participa şi care servea întregii colectivităţi.

Ideea de unire (nuntă) mistică (ce reprezenta de regulă mai toate relaţiile om-zeu) o regăsim şi în ritualuri individuale de iniţiere, pentru că, aşa cum susţine M. Eliade, „în sufletul oricărui mistic se săvîrşeşte o «nuntă divină», şi faţă de divinitate orice suflet religios se comportă ca o «mireasă»“ (49, p. 107).

Afirmaţia pare adevărată, dată fiind frecvenţa acestei teme în religii diferite. La iniţierile din cadrul religiilor de mistere, după ritualul „purificării“ (catarsis), incluzînd botezuri, spălări rituale, posturi, spovedanii etc., iniţiatul trecea prin ritualul „fuziunii mistice“ (sistasis, o „uniune“ absolută şi desăvîrşită cu divinitatea), compus din sacrificii, procesiuni, cîntece, dansuri etc (37, p. 80).

Momentul central al iniţierii şamanice, la unele populaţii asiatice, îl constituia „unirea“ supremă a şamanului

cu divinitățile, fapt ce se săvîrșea prin „căsătoria" acestuia cu o fecioară cerească (2, p. 263).

Această idee mistică o regăsim și în creștinism, unde călugărițele sînt considerate „miresele" lui Cristos. „Nunta (...) mistică" — susține Eliade — „se interpretează ca o prezență divină în sufletul omului" (49, p. 107). Tot astfel, inițiatul yogin caută să se identifice și să se unească cu propriul său suflet de natură divină (atman), și prin el cu sufletul universal (brahman). Dealtfel, termenul Yoga se traduce prin „unire", „comuniune", derivînd, ca și englezescul „yoke" și latinescul „jugulum", din rădăcina sanscrită „yugir" (a lega împreună, a ține strîns, a înjuga).

Acestea ne sugerează o posibilă identificare simbolică: erou — inițiat; fata lui Roș Împărat — divinitate, sau suflet individual de esență divină; Roș Împărat — suflet universal; nuntă — unire sacră, hierogamie.

Credința în esența divină și imortală a sufletului, considerarea acestuia ca o entitate deosebită de corp, precum și credința în existența unui suflet universal sînt frecvente în religiile arhaice și tradiționale.

La primitivi, gîndirea metafizică a parcurs drumul de la credința în reînvierea corpului la cea a nemuririi sufletului și apoi la conceperea acestuia ca fiind de esență divină (triburile din America de Nord, America de Sud, Africa etc.). La boșimani există credința că sufletul individual este desprins din Marele Spirit. Indienii Fox, din America de Nord, credeau că fiecare individ are două suflete: un suflet mare dat de Wisaka (eroul mitic), și un suflet mic, aflat în inimă în timpul vieții, acordat omului de zeitatea supremă.

Tot două suflete se considera că are omul în China arhaică: „p'o" — suflet dependent de sacrificii și de vigoarea fizică proprie (înfățișa corpul în viață și cadavrul după moarte) — și „hun" — sufletul superior, spiritual, care dacă se îndeplineau ceremonii adecvate se ridica la ceruri unindu-se cu zeii (16).

Credința în unirea sufletului uman cu Sufletul Universal (Sufletul Lumii), o găsim și la egiptenii și grecii antici. Egiptenii își închipuiau că, după moarte, sufletul se contopea cu Sufletul Universal, Soarele. Pentru Platon, sufletul (nemuritor și nenăscut), dacă este adus la o stare extremă de puritate, se unește cu Ființa Divină, nemuritoare și plină de înțelepciune, și va trăi cu zeii o întreagă veșnicie. Pythagoricienii considerau că sufletul uman este emanat și absorbit apoi de Sufletul Universal, fiind deci de aceeași esență divină cu acesta.

În religiile de mistere (unde regăsim ideea divizării unui suflet divin) sufletele inițiaților se uneau în ceruri cu zeii și gustau acolo fericirea eternă.

La geto-daci, după puținele informații pe care le deținem, în special de la Herodot, găsim ideea nemuririi sufletului și credința într-o post existență preafericită (ca spirite divine), în compania zeului lor — Zalmoxis (50, cartea IV, p. 345).

În metafizica indiană sufletul individual (atman), de esență divină, e desprins din sufletul universal (brahman) și contopirea lor e considerată a fi posibilă printr-o înaltă inițiere.

Numele de rezonanță solară a lui Roș Împărat, precum și faptul că în multe basme acest personaj apare sub numele de Soare Împărat, ne aduc în memorie faptul că Sufletul Universal — cel nenăscut, etern, imuabil, pur, esența realității absolute — este simbolizat prin Soare în textele vedice, dar și în cele egiptene antice. De fapt, „Soarele — simbol al realității absolute, astru etern, egal cu sine, căci nu se schimbă și nu devine“ (6, p. 23), simbolizează și la Dante, Spiritul absolut, Divinitatea.

Motivul căsătoriei eroului cu fiica Soarelui este foarte răspîndit în mituri și basme din Europa, Asia și America. În unele basme, acest motiv nu apare, dar pentru caracterizarea personajelor similare cu fata lui Roș Împărat se folosesc formule și epitete solare cum ar fi: „are părul de aur“ (chiar într-o variantă a basmului

Harap Alb), „e ruptă din Soare", „la Soare te poţi uita dar la dînsa ba" etc.

Faptul că fata lui Roş Împărat se metamorfozează de multe ori în pasăre, e un indiciu în plus în sprijinul ipotezei identificării sale cu sufletul divin al eroului, căci pasărea a fost în toate timpurile asociată simbolic sufletului.

În credinţa şi miturile popoarelor primitive (Asia, Oceania, America), pasărea era vehiculul sufletului spre lumea de dincolo, iar la unele populaţii primitive ea era considerată ca fiind de esenţă divină.

Legătura pe care o căutăm între Harap Alb (eroul mitic), fata lui Roş Împărat (pasărea-suflet) şi Roş Împărat (Soarele), o regăsim în credinţe şi mituri ale popoarelor din Oceania şi America, în care sufletele strămoşilor sălăşluiesc în păsări ca apoi să fie duse în Soare, lăcaşul lor (2, p. 258). O credinţă asemănătoare exista în vechiul Tibet, unde se credea că sufletul unui mort din al cărui trup ciuguleau păsările, sau din care duceau cu ele bucăţi de carne, ajungea în cer (7, p. 546).

Ideea sufletului-pasăre se păstrează şi în credinţe, mituri şi ritualuri din Egipt, Babilon şi antichitatea greco-romană. Astfel, egiptenii figurau sufletul nemuritor al defunctului printr-o ideogramă reprezentînd o pasăre.

La români, s-a păstrat pînă în ziua de azi această reprezentare simbolică a sufletului, în pîinişoarele în formă de păsări (numite în popor „păsările sufletelor"), ce se pun în arborele funerar şi în cel de pomană. De asemenea, imaginea de lemn a unei păsări, reprezentînd sufletul celui mort, apare pe vechi stîlpi funerari în Transilvania, Moldova, cît şi la macedoromâni, meglenoromâni, istroromâni (12). În fine, fără a epuiza exemplele, reminiscenţe ale acestei credinţe le regăsim în creştinism, unde îngerii înaripaţi poartă sufletele spre cer.

*

Hierogamia, unirea cu divinitatea, obţinerea nemuririi, post-existenţa fericită în compania zeilor etc., nu erau însă apanajul profanilor, ci al celor iniţiaţi.

Înţeleptul yogin, de exemplu, încearcă o astfel de iniţiere printr-o complexă pregătire ascetico-contemplativă (pe parcursul căreia obţine o seamă de puteri deosebite), culminînd cu purificarea propriului suflet, mai precis înţelegerea şi descoperirea purităţii propriului suflet (atman), şi apoi unirea (contopirea) cu Sufletul Universal (Brahman).

În basm, alegoria unei astfel de iniţieri şi pregătiri ascetico-mistice este simbolizată de drumul prin pădure, străbătut de Harap Alb între Verde şi Roş Împărat, iar puterile iniţiatice pe care le dobîndeşte eroul sînt reprezentate de personajele ce i se alătură pe parcursul acestui drum.

Nu numai în sistemele filozofico-religioase ale Indiei găsim astfel de practici ascetico-contemplative. La unele triburi din America de Nord, de exemplu, iniţierea numită „căutarea viziunii" constă în trimiterea novicelui, iarna, afară din sat (de regulă într-o pădure), subţire îmbrăcat, fără foc, fără mîncare şi rămînerea lui acolo pînă cînd reuşeşte să „comunice" cu o entitate supranaturală. La triburile Malay, cuvîntul care desemnează ceremonia de iniţiere a adolescenţilor (chuchi tūboh) înseamnă şi „purificare".

Dealtfel, după cum susţine Eliade, în China, Islam şi chiar la unele secte creştine, se regăsesc practici similare cu cele yogine, cum ar fi lentarea şi ritmarea respiraţiei, diferite tehnici gymnice, oraţia mentală, repetarea indefinită a unei formule mistico-magice, o anumită dietă, practici ascetice, omfaloscopia, meditaţia şi contemplaţia mistică şi altele (23, p. 86; 51, p. 65).

În gnosticism (sinteză filozofică religioasă greco-orientală, care a alimentat cele trei mari tradiţii oculte mediteraneene — creştină, iudaică şi islamică), se căuta o „reintegrare" a iniţiatului într-o „totalitate universală şi divină" şi o cunoaştere revelatoare, pentru împlinirea

cărora era necesară o lungă și dificilă inițiere ascetico-mistică (purificări, abstinențe, mortificări ale trupului, negarea bunurilor pămîntești etc.). La fel ca la majoritatea sistemelor filozofico-religioase din India, în religiile de mistere și în speță în orfism, viața era considerată durere, iar corpul o temniță a sufletului, (orficii și pythagoreicii foloseau formula soma-sema, adică trup-mormînt, sau trup-închisoare).

Eliberarea sufletului din temnița corpului, post existența preafericită, unirea absolută cu divinitatea erau obținute, în cadrul religiilor de mistere, prin asceză și inițiere ce cuprindeau printre altele, trecerea printr-o moarte-înviere simbolică, purificări, spălări rituale, posturi.

Se pare că la geto-daci astfel de credințe, mituri și ritualuri au ajuns prin filiera religii de mistere — orfism — pythagorism — Zalmoxis. Se presupune că acesta din urmă ar fi fost sclav și discipol al lui Pythagora (după unii informatori antici Herodot, Hellanikos, Strabon, Porphyrius, Iamblich). Ideile centrale ale doctrinei pythagoreice a lui Zalmoxis erau supraviețuirea sau imortalitatea sufletului și o post-existență preafericită (beatitudine a sufletului) în compania zeilor.

După cum susține M. Eliade, verbul „athanatizein" (de la grecescul athanatos = nemuritor), folosit de Herodot (cartea IV, XCIV; 50, p. 345), în legătură cu credințele geților, nu se traduce prin „a se crede imortal", ci prin „a se face imortal". Acest fapt, precum și alte elemente din gîndirea metafizică a geto-dacilor, îi permit lui Mircea Eliade și altor comentatori, să tragă concluzia că „post-existența preafericită [a sufletului] nu era deloc generală ci se obținea prin intermediul unei inițieri" (24, p. 40), de tip ascetico-mistic.

Despre „asceții traci" ne parvin cîteva informații de la scriitorii antici, în speță Strabon. La diferitele triburi (misieni, geți, daci etc.), aceștia erau numiți „theosebeis" (cei care se tem de zeu), „kapnobatai" (cei care merg prin fum — după Eliade, Coman), „ktistai" (separați,

izolaţi, celibatari — după D. Decev), „pleistoi" (în legătură cu înţelesul controversat al acestui ultim termen vezi 8, p. 126). Aceste personaje religioase (preoţi?, asceţi?, vrăjitori?, şamani?, anahoreţi?) duceau o viaţă ascetico-contemplativă, erau în posesia unei ştiinţe sacre iniţiatice, erau foarte onoraţi, îşi consacrau viaţa zeilor, trăiau eliberaţi de orice frică, erau lacto-vegetarieni, nu aveau relaţii sexuale etc. (24, p. 49 şi 67).

*

Am prezentat sumar cîteva dintre iniţierile ascetico-mistice, proprii diferitelor sisteme religioase, iniţieri care ar fi putut constitui originea mitico-rituală a alegoriei drumului lui Harap Alb spre fata lui Roş Împărat.

Acest drum alegoric trece prin păduri (am vorbit la începutul lucrării despre pădure ca loc mitico-ritual al iniţierii) şi „prin locuri pustii şi greu de străbătut", cum descrie basmul. De-a lungul acestui „drum ascetic", lui Harap Alb i se alătură şapte personaje fabuloase (Regina furnicilor, Crăiasa albinelor, Gerilă, Flămînzilă, Setilă, Ochilă, Păsări-Lăţi-Lungilă) care personifică alegoric puteri iniţiatice pe care ascetul le dobîndeşte de-a lungul drumului iniţierii. Un argument în favoarea acestei afirmaţii este şi faptul că eroii amintiţi nu au o personalitate distinctă în basm, ei reprezentînd simbolic numai puterile şi calităţile unei alte personalităţi şi anume cea a eroului. Ei ştiu să facă fiecare numai un singur lucru (chiar numele lor subliniază aceasta), posedă fiecare doar o singură putere (să atingă lucruri pe care nu le poate atinge un om, să vadă ceea ce nu poate vedea un om etc.). Fiecare dintre aceste personaje simbolizează puterea la limita ei maximă, supraumană, desemnînd astfel puterile extatice supraumane pe care le capătă iniţiatul (şamanul, yoginul, iniţiatul în mistere).

Personificarea puterilor, calităţilor şi perceptelor morale şi spirituale este un element frecvent în mitologii. În zoroastrism, de exemplu, cei şase Amesha Spentas (Sfinţi nemuritori) personifică atributele şi energiile spi-

rituale şi morale ale lui Ahura Mazda: gîndul bun, cea mai bună virtute, imperiul dorit, renunţarea generoasă, sănătatea, imortalitatea. Fiecare dintre aceştia guvernează un element al universului, de exemplu Asha Vahishta — focul (vezi Gerilă), Haurvatat — apa (vezi Setilă) ş.a.m.d. (16, p. 49). Personificări similare găsim şi în mitologia vedică (Adityas), în cea iudaică, islamică şi creştină (arhanghelii), în mazdeism şi manicheism (Eonii) etc.

E greu de definit exact originea mitico-rituală a personajului Gerilă şi a încercării cu casa de aramă încinsă, în care eroul şi tovarăşii săi petrec o noapte.

După Frazer, în gîndirea rituală, focul are o putere creatoare, fertilizatoare, aducătoare de fericire şi sănătate şi o putere distructivă asupra elementelor nocive, spirituale şi materiale, care ameninţă viaţa omului, animalelor sau plantelor (17, p. 642). Se cunosc calităţile purificatoare ce erau acordate focului, atît în miturile diferitelor sisteme religioase, cît şi în riturile ce însoţeau ceremoniile de iniţiere. Astfel, în cadrul ritualului de iniţiere în cultul lui Mithra, de exemplu, expunerea la foc era una din încercările pe care trebuia să le depăşească neofitul.

Focul nu doar purifică, dar produce şi moartea simbolică a iniţiatului, îl trimite pe acesta în „lumea de dincolo" de unde se întoarce puternic şi nemuritor. De regulă, în timpul ritualului, iniţiatul era ars, prăjit, pîrlit, opărit etc., eveniment ce s-a păstrat similar în mituri, legende şi basme în care eroul suportă cu bine această încercare, ajutat, de obicei, de un obiect sau de un personaj năzdrăvan. Exemple se pot da nenumărate, dar ele au fost bine sistematizate de filologul V. I. Propp în lucrarea sa *Rădăcinile istorice ale basmului fantastic.* Mai interesante ni se par, în acest caz, ipotezele asupra originii posibile a încercării prin care trece eroul în basm.

Ar putea fi vorba de verificarea pe care o impune viitorul socru şi viitoarea soţie pretendentului, pentru

a se convinge că acesta a trecut prin ritualul inițierii, că a fost în „lumea de dincolo“, într-un cuvînt că este bărbat. După cum atestă unele informații directe (5, p. 185), sau mituri ale populațiilor primitive, astfel de ritualuri aveau și au loc într-adevăr (2, p. 406).

Credința că încercarea focului, ca și celelalte încercări, poate fi depășită doar de cel inițiat, verificîndu-i-se astfel calitățile și puterile inițiatice, a produs în mod natural credința că cel neinițiat nu va putea supraviețui încercării. Reminiscențe ale acestei credințe apar evident într-o serie de basme, în care intrusul (falsul erou), își găsește sfîrșitul în flăcările care lasă neatins corpul adevăratului erou (inițiatului). Astfel se întîmplă și în două variante populare ale basmului Harap Alb, în care Spînul arde într-un cuptor, respectiv într-o căpiță (4).

În basmul Harap Alb, în cadrul încercării cu camera de aramă încinsă, eroul trece atît prin proba focului cît și prin cea a frigului. La unele populații primitive, supunerea la foc și frig face parte din ritualul pe care trebuia să-l împlinească viitoarea căpetenie.

Un alt ritual, la care ne trimite încercarea focului din basmul Harap Alb, este acela al sacrificării (arderii) unui număr de tineri, ritual ce se practica ciclic în scopul obținerii de recolte bogate, sau reînnoirii puterii de guvernare a regelui. Astfel de jertfe rituale se aduceau, de exemplu, zeului Moloch, la vechile populații mediteraneene (amoniți, evrei, fenicieni, cartaginezi). Statuia acestui zeu cu cap de taur și mîinile ridicate spre cer, avea în pîntec un cuptor de aramă în care erau arse victimele (sacrificii rituale similare erau înfăptuite și de druizii celți). Cîteodată, copiii erau sfințiți prin trecerea lor pe deasupra flăcărilor din fața idolului.

După unele interpretări, cele șapte fecioare și cei șapte tineri ce erau sacrificați în Labirint, Minotaurului, la fiecare opt ani, de regele cretan Minos, erau arși de vii în trupul unui taur de bronz, sau al unui om cu capul de taur, în scopul reînnoirii puterii regelui și a Soarelui pe care aceste ființe le personificau. Se pare

că aceste interpretări au fost sugerate de legenda lui Talos, omul de bronz (identificat în antichitatea tîrzie cu un taur sau cu Soarele), care strîngea tinerii în brațe și sărea cu ei în foc pentru a fi arși de vii. E posibil ca aceste mituri, legende și ritualuri să-și tragă obîrșia din cultul semitic al zeului Baal-Moloch (52, p. 36).

La hirpini, trib italic, preoții șamani mergeau desculți pe cărbuni aprinși considerîndu-se că acest ritual asigura fecunditatea ținutului (24, p. 14).

Numele asceților traci „kapnobatai" — cei care merg prin fum — poate desemna folosirea de către aceștia a fumului de cînepă pentru obținerea extazului (cînepă pe care știm că o foloseau în acest scop geto-dacii și sciții, conform unor informații ale lui Pomponius Mela, Dioscuride, Lucius Apuleius și Herodot); dar acest nume poate desemna și putința lor de a trece, în stare extatică, prin flăcări sau jăratic, deci calitatea lor de a se sustrage în anumite împrejurări unor legi ale vieții organice.

În cadrul inițierilor de tip superior, Yoga de exemplu, se consideră că datorită unei riguroase vieți ascetico-contemplative, inițiatul reușește, prin extaz, o depășire totală sau parțială a condiției sale umane. Se crede că el dobîndește treptat diferite „puteri" (siddhis) suprabiologice: levitație, invizibilitate, nemurire, prezența în mai multe locuri deodată și altele.

Aceleași „puteri", pe care le regăsim în mituri, ritualuri și practici șamanice, alchimice, yogine sînt frecvent atribuite și eroilor basmelor și legendelor. Printre aceste „puteri", incombustibilitatea corpului se afirmă că poate fi realizată prin retragerea simțurilor, prin obținerea la toate nivelele (fizic, mental, afectiv) a unei indiferențe față de contrarii (durere-plăcere, frig-cald etc.), considerate ca iluzorii, prin divorțul inițiatului de corpul său și identificarea cu sufletul său de esență divină.

Informațiile directe (6, p. 44), precum și unele mituri și legende (23, p. 253 și 54), relatează că în cadrul acestei practici, foarte răspîndite în India, Persia, Islam,

şamanism etc., iniţiatul nu numai că nu simte căldura flăcării sau a jăraticului, ci din contra simte (similar cu Harap Alb) răcoare sau chiar frig.

Nu este locul aici să discutăm dacă această practică, cît şi celelalte pe care le vom trata în continuare, sînt reale, sau dacă dorinţa obsesivă a omului de a-şi depăşi condiţia, atît la nivel fizic cît şi psihic, a alimentat miturile şi legendele acestuia. Ceea ce ne-am propus este să întrevedem posibilitatea şi modul în care aceste credinţe (reale sau imaginare) au influenţat de-a lungul timpului basmele.

O altă probă la care este supus Harap Alb, este aceea în care eroul şi tovarăşii săi trebuie să îngurgiteze o cantitate supraumană de mîncare şi băutură. Se pare că această încercare, ce apare într-o sumedenie de basme, nu a putut fi explicată, din punct de vedere miticoritual, într-un mod cît de cît plauzibil de către diferiţii comentatori.

Astfel, V. I. Propp lansează (cu multe reticenţe de altfel), ipoteza că eroul fiind un iniţiat are calitatea de a fi invizibil ca şi morţii, ca unul care a fost în „lumea de dincolo"; el nu mănîncă efectiv, ca oamenii vii, ci hrana trece prin corpul său invizibil, transparent şi deci poate consuma o cantitate fantastică de bucate (2, p. 409).

O. M. Freidenberg încearcă să explice aceeaşi calitate supraumană a eroului prin faptul că „moartea e lacomă şi insaţiabilă" (2, p. 410).

Straniu este faptul că în majoritatea sistemelor religioase, care cuprind, într-un fel sau altul, practici ascetice şi ritualuri de iniţiere, găsim dimpotrivă, în privinţa mîncatului şi a băutului, diferite oprelişti, înfrînări, posturi (la primitivi, în cultul misterelor, budism, yoga, islamism, creştinism). În unele basme eroul sau eroina sînt supuşi, într-adevăr, de către zmeu, vrăjitoare sau împărat, unei încercări opuse celei pe care o comentăm şi anume la încercarea prin înfometare.

E posibil ca încercarea prin mîncare și băutură multă să fi apărut în basm printr-o deformare, mai precis printr-o inversare de sens a ritualului originar. Această conversiune ar fi putut apărea ca o reacție negativă a oamenilor față de anumite practici și ritualuri impuse (posturile de exemplu), care le îngreunau existența, din care foamea și așa nu lipsea, părîndu-li-se mai firesc ca eroul din basmele lor să aibă nu puterea de a răbda de foame, ci pe aceea de a mînca și bea mult. Această putere a eroului e personificată în basmul Harap Alb de personajele fantastice Flămînzilă și Setilă.

Nu este exclus ca la originea acestei încercări să stea mesele rituale, care apar în cadrul unor culturi și religii, sub diferite forme cum ar fi: mîncatul ritual în comun, ce creează comunitatea ginții; masa rituală ce însoțea ceremonia nupțială (apare totuși contradicția că în basm eroul mănîncă fără viitoarea sa soție și viitorul său socru); mîncarea rituală de împărtășanie (Gerilă numește „sîngele Domnului" vinul ce urmează a fi băut în timpul încercării); mese rituale din cadrul unor ceremonii (mitraism, creștinism ș.a.), sau rituri de inițiere (Melanesia etc.). Astfel de mese rituale le găsim și la geto-daci. Herodot amintește de ospețele rituale, ținute în andreon în cadrul ceremoniilor de inițiere oficiate de Zalmoxis (50, p. 345). Mese rituale se dădeau în încăperi asemănătoare și la asociațiile rituale secrete ale pythagoreicilor. „Astfel de scene și banchete rituale — susține Eliade — sînt abundent atestate mai tîrziu pe monumentele găsite în Tracia și zona dunăreană" (24, p. 34). De asemenea, pe pereții mormintelor egiptene, defunctul e reprezentat în fața unor mese rituale, supraîncărcate.

Să fie ultima încercare a lui Harap Alb un indiciu al unei noi inițieri și deci a unei noi treceri a eroului prin lumea de dincolo? Terenul este atît de alunecos, informația din basm atît de săracă, contextul în care se desfășoară încercarea atît de complex, încît nu putem avea vreo certitudine. De aceea, am preferat enumerarea

cîtorva posibile origini istorico-rituale ale încercării din basm, în locul unui comentariu propriu-zis, care ar implica susţinerea unei anumite ipoteze şi contraargumentarea celorlalte.

Următoarea încercare pe care Harap Alb e nevoit să o depăşească este sortarea nisipului de seminţe de mac, dintr-o grămadă amestecată.

Putem identifica sămînţa de mac cu elementul util, bun, adevărat, iar nisipul cu elementul opus acestuia (poate principiile Bine-Rău, din concepţia vechilor iranieni; Yin-Yang la chinezi; pensarakku-ansarakku la indieni; etc.). Acest fapt apare mai evident, într-o variantă populară a basmului, unde eroul trebuie să separe pleava de boabele de grîu.

Odată făcută această traducere simbolică, puterea eroului (personificată prin hoarda de furnici întîlnită în pădure), de a depăşi această încercare, trebuie înţeleasă ca o calitate a iniţiatului de a deosebi ce e bun de ce e rău, ceea ce e adevărat de ceea ce e neadevărat. Este puterea iniţiatului de a se ridica deasupra iluziilor şi aparenţelor lumii, este dovada atingerii unui nivel de cunoaştere superior, cunoaşterea metafizică.

Acelaşi motiv îl regăsim în mitul lui Psyhe, în care aceasta e ajutată de furnici să depăşească încercarea de a sorta, tot într-o singură noapte, un grînar plin cu boabe de grîu, ovăz şi mei amestecate. După trecerea cu bine a încercării, zeiţa Venus îi declara eroinei că „acele mici furnici nu ajută decît pe cel ce se ajută pe el însuşi" (29, p. 98).

Aceste personaje (ajutoarele năzdrăvane), care întruchipează anumite puteri iniţiatice ale eroului, se conturează în basm nu numai prin felul şi împrejurările în care eroul le dobîndeşte, dar şi prin caracterul ajutorului pe care îl acordă acestuia. Astfel, Ochilă şi Păsări-Lăţi-Lungilă sînt personajele care îl ajută pe Harap Alb să depăşească o nouă încercare, dictată de Roş

Împărat: păzirea fetei — urmărirea, prinderea și readucerea sa înapoi.

Iată cum îl descrie basmul pe Păsărilă-Lăți-Lungilă: „Avea un meșteșug mai drăcos și o putere mai pe sus decît își poate dracul închipui: cînd voia, așa se lățea de tare, de cuprindea pămîntul în brațe, și altă dată așa se deșira și se lungea de grozav, de ajungea cu mîna la lună, la stele, la soare și cît voia de sus". El este „brîul pămîntului și scara ceriului".

Această descriere subliniază o altă putere supraumană a lui Harap Alb, personificată de Păsărilă. Este o putere pe care credințele și miturile o acordă inițiaților.

În tratatul său despre Raja-Yoga, Patanjali vorbește despre astfel de puteri pe care yoginul le-ar căpăta practicînd Samyama (ce cuprinde ultimele trei etape ale Yoga: Dharana — concentrarea, Dhiana — meditația, Samadi — extazul). D. A. Courmes, comentînd acest tratat, le numește „mahima" — puterea de a se răspîndi în spațiu, de a se mări, și „prapta" — puterea de a atinge orice (55, cap. 3, aforismul 45).

Se spune că depășirea condiției umane și puteri inițiatice similare erau dobîndite și de șamani în stare extatică. „La nivelul religiilor arhaice și tradiționale — susține Eliade — extazul înseamnă trimiterea sufletului la cer, sau vagabondajul pe pămînt, sau în sfîrșit coborîrea sa în regiuni subterane printre morți" (24, p. 49). Exact în aceste locuri se ascunde fata lui Roș Împărat prefăcută în pasăre (relația fată — pasăre — suflet am comentat-o cu alt prilej). Cele trei locuri unde se ascunde fata-pasăre-suflet, după care se întinde Păsărilă, sînt: „în dosul pămîntului, sub umbra iepurelui" (deci sub pămînt); în vîrful muntelui (deci pe pămînt) și în fine după lună (deci în cer). Menționate și comentate frecvent sînt ritualurile șamanice de vindecare, în care șamanul în extaz caută peste tot, prinde și aduce înapoi sufletul care a părăsit corpul bolnavului.

Elemente șamanice întîlnim la geto-daci, în cultul lui Zalmoxis, dar și mult mai aproape de noi, în Evul

Mediu. Astfel de informaţii le avem de la Marcus Bandinus, administratorul bisericii catolice din Moldova, care, la cererea papei Inocenţiu al X-lea, a scris, în 1648, raportul *Vizita generală asupra tuturor bisericilor de rit romano-catolic în provincia Moldova.* Bandinus descrie stările extatice ale vrăjitorilor în transă, care aveau vise profetice, ce descriau voiajul sufletului lor, în timp ce corpul le zăcea ca mort. Într-un capitol intitulat sugestiv *Şamanism la români?*, din cartea sa *De Zalmoxis à Gengis-Khan*, Mircea Eliade, folosindu-se şi de alte informaţii, încearcă să explice elementele şamanice din Moldova, prin prezenţa ceangăilor (populaţie maghiară aşezată în Moldova prin sec. XV), care ar fi păstrat ritualuri asiate, ugro-finice (24, p. 186).

Puterea lui Păsărilă este asociată, în această încercare, celei a lui Ochilă, care îi indică primului locul unde se ascunde fata.

„Toate lucrurile — zice Ochilă — mi se arată găurite ca sitişca şi străvezii ca apa cea limpede; deasupra capului meu văd o mulţime nenumărată de văzute şi nevăzute; văd iarba cum creşte din pămînt, văd cum se răstogoleşte soarele după deal, luna şi stelele cufundate în mare, copacii cu vîrful în jos, vitele cu picioarele în sus . . .". El are un ochi mare în frunte, cu care vede ziua şi noaptea în măruntaiele pămîntului. Într-o variantă populară a basmului, Ochilă are un ochi dinapoi şi vede tot pe lumea asta şi cealaltă. Numai el o poate vedea pe fata-pasăre-suflet.

Potrivit acestei prezentări, Ochilă pare a fi personificarea unei cunoaşteri şi clarviziuni iniţiatice, pe care, aşa cum am presupus, o deţine eroul basmului. A vedea „străvezii" obiectele din materie grosieră, a vedea lucruri şi fenomene cu materie subtilă (sufletul, de exemplu), a vedea tot din lumea cealaltă (lumea sufletelor), sînt calităţi ale celor iniţiaţi, susţin credinţele, miturile şi iniţiaţii înşişi.

Această clarviziune este atribuită şamanilor, în timpul stărilor lor extatice.

Cel mai înalt grad de inițiere în religiile de mistere, „epopteea", îl făcea pe mist „epopt" (văzător) (37, p. 80).

Metafizica indiană afirmă că inițiatul, concentrîndu-se asupra unui centru nervos (adschna chakra), reușește să „deschidă" așa numitul „ochi al lui Shiva", situat între sprîncene (la fel cu cel al lui Ochilă), care îi oferă clarviziunea și cunoașterea absolută a universului și a esenței sale. În diverse mitologii, nu numai Shiva este înzestrat cu un al treilea, sau cu un singur ochi al clarviziunii, ci și Lucifer, Horus, Odin etc. Iahvé are ca simbol ochiul, reprezentînd putința unei percepții superioare a Lumii. Simbolul zeului în Egipt era ochiul „udjat", ce semnifica plenitudinea fizică, fecunditatea universală și previziunea totală.

Rene Puaux susține că într-un templu al zeiței Athena s-a găsit o statuie a lui Jupiter reprezentat cu trei ochi, care privesc în același timp Infernul, Pămîntul și Cerul. Sînt aceleași locuri în care Ochilă o vede pe fată ascunzîndu-se (în dosul pămîntului, sub umbra iepurelui — Infern; în vîrful muntelui — Pămînt; după Lună — Cer).

Una din încercările ce apar frecvent în mituri, legende și basme este identificarea de către erou a celui căutat, dintr-un număr de personaje identice. În basmul Harap Alb eroului i se cere să recunoască pe viitoarea sa soție, dintre cele două fete identice ale lui Roș Împărat.

De regulă, în basme și mituri, încercarea are loc într-o lume suprarealǎ, împărăția morților și a sufletelor, în care „cel căutat nu are o înfățișare individualizată, (. . .) toți locuitorii acelei împărății semănînd unii cu alții, (. . .) căci atunci cînd moare, omul își pierde calitățile și trăsăturile personale, devenind astfel de nerecunoscut" (2, p. 417).

Se pare că această temă epică are o origine istorică, deoarece astfel de încercări figurau atît în practicile

şamanilor, cît şi în riturile nupţiale atestate, pînă în secolul XIX, în întreaga Europă.

Deslușirea scopului şi a originilor arhaice ale acestui ritual, cît şi a încercării corespunzătoare din mituri şi basme, a pus la grea încercare pe mulţi cercetători şi comentatori (Samter, Propp, Kagarov etc.), fiind posibile — aşa cum se exprimă Propp — „un număr infinit de mare de soluţii arbitrare".

Ultima încercare la care e supus eroul este dictată de fata lui Roş Împărat: „trebuie să meargă calul tău şi cu turturica mea să-mi aducă trei smicele de măr dulce, şi apă vie şi apă moartă, de unde se bat munţii în capete".

Unii cercetători acordă acestor întreceri (care apar atît de des în basme, legende şi mituri) un caracter pur atletic. Această explicaţie, susţinută şi de J. G. Frazer, ar putea fi plauzibilă bazîndu-ne pe faptul că, pentru căsătorie sau pentru obţinerea regalităţii, una din încercări era o cursă pe cai între pretendenţi (la libieni, prusaci, greci etc.), sau chiar între pretendenţi şi mireasă (la kirghizi, koriaci etc.) (17, p. 156).

Analizînd însă felul, scopul şi distanţa alergării observăm caracterul mitico-magic al încercării. Distanţa alergării — de la palat pînă „unde se bat munţii în capete" — nu este o distanţă fizică, geografică, ci una mitică, suprareală. Formula „unde se bat munţii în capete", este similară formulelor „tărîmul de peste nouă mări şi ţări", „ţara cea fără de întoarcere" şi altor denumiri simbolico-mitice ale „tărîmului de dincolo", care se întîlnesc frecvent în folclor şi literatura mitologică.

Pentru a înţelege această formulă, care pare a înfăţişa o anumită viziune mitică asupra „lumii de dincolo", să urmărim un text dintr-un basm rus cules de A. N. Afanasiev: „În împărăţia aceea sînt doi munţi înalţi de stau unul lîngă celălalt, strîns lipiţi între ei; doar o dată din zori în zori se îndepărtează, se desfac unul de celălalt şi peste 2—3 minute se împreună din nou.

Între cei doi munţi care se bat în capete se află apa vie şi apa de leac" (2, p. 367).

În aceste condiţii, eroul trebuie să fie foarte abil, să posede unele obiecte năzdrăvane, sau să cunoască unele ritualuri sau formule magice, pentru a putea intra şi ieşi fără să fie strivit între munţi. Iată descrierea acestui moment în basmul Harap Alb: „Şi pîndind tocmai cînd era soarele în cruce, de se odihneau munţii numai pentru o clipă, se repede ca prin foc şi ia trei smicele de măr dulce şi apă vie şi apă moartă, şi apoi ca fulgerul se întoarce înapoi."

Am subliniat, de-a lungul comentariilor, contingenţa şi asocierea permanentă între reprezentările morţii şi formele iniţierii. Am văzut, de asemenea, că cea mai veche şi răspîndită reprezentare a morţii iniţiatice era „înghiţirea" neofitului de către un animal. Această credinţă — susţine Propp — a fost la originea diferitelor reprezentări stilizate, simplificate sau degradate, ce au apărut ulterior în ritualuri, mituri şi basme: măştile şi costumele zoomorfe, învelirea mortului cu piele de animal, elemente zoomorfe ale casei iniţierii sau ale palatului din basm aflat în lumea cealaltă, monştrii care păzesc intrarea în lumea morţilor, intrarea în împărăţie prin botul fiarelor ş.a.m.d.

Într-un basm velicorus, cules de D. K. Zelenin, putem citi: „Împărăţia lui se deschide pentru o bucată de vreme; cînd îşi desface inelele balaurul cel uriaş, atunci se deschid şi porţile". Pentru Propp „din cazul de mai sus rezultă absolut limpede că botul este o poartă. Pe de o parte, aici îşi află sorgintea porţile care se închid singure, prinzîndu-l uneori pe erou de călcîi, precum şi porţile cu dinţi ori porţile muşcătoare; pe de altă parte, aceeaşi este şi originea munţilor care se bat în capete, ameninţînd să-l strivească pe noul venit" (2, p. 367).

În miturile amerindiene, apare frecvent tema trecerii eroului printr-o uşă care se deschide şi se închide alternativ, printr-o uşă care „dă să-l muşte", sau printr-o uşă păzită de un animal fioros.

Într-un basm al fraţilor Grimm, apar comasate diferite reprezentări ale fenomenului în discuţie. Cei trei fii ai unui împărat pe moarte sînt trimişi după apa vieţii. Trufaşi şi răi, cei doi fraţi mai mari sînt prinşi, pe drum, într-o văgăună dintre doi munţi. Prîslea ajunge la palatul vrăjit unde se găseşte fîntîna cu apa vieţii. Pentru a putea intra, el dă cîte o pîine celor doi lei fioroşi care se năpustesc la el să-l înghită şi loveşte poarta cu o vergea de fier fermecată. El ia un ulcior cu apa vieţii, dar la ieşire „poarta cea de fier se-nchise cu atîta putere, că-i prinse din urmă călcîiul şi-i smulse o bucată din el" (57).

Tema munţilor din lumea cealaltă, care ameninţă să-l strivească pe erou, nu apare numai în mituri, legende sau basme, ci şi în unele credinţe cum este cea a locuitorilor din insulele Gilbert (Micronezia), menţionată de Frazer, potrivit căreia sufletul mortului putea fi strivit între două pietre şi lipsit de viaţă, în anumite condiţii nefavorabile (2, p. 367).

Funcţia mitică a animalului este transferată asupra altui element (muntele), pe de o parte, datorită diminuării rolului jucat de animal în existenţa societăţilor arhaice, odată cu diminuarea rolului economic al vînătorii, şi pe de altă parte, datorită dezvoltării funcţiei mitice a muntelui la culturile tradiţionale (probabil odată cu dezvoltarea păstoritului).

Suprapunerea celor două reprezentări mitice: muntele ca lăcaş al morţilor, pe de o parte, şi animalul care-l înghite pe erou pentru a-l duce în lumea strămoşilor, pe de altă parte, a produs, probabil, această reprezentare mitică hibridă a intrării eroului în tărîmul de dincolo printre „munţii care se bat în capete".

Muntele a căpătat în credinţele şi miturile popoarelor, funcţii mitice diferite, dar compatibile datorită sacralităţii lor: lăcaşul zeilor (Olimp la greci, Kailasa la indieni, Fuji-no-yama la japonezi etc.); reprezentarea simbolică a Universului; sau Centrul Lumii (muntele magic, care la diferite popoare asiatice a luat diverse nume:

Meru, Sumer, Sumur, Sumbur ş.a.); împărăţia morţilor etc.

Aceeaşi idee este susţinută de Mircea Eliade: „Drumul spre Paradis, drumul spre tărîmul morţilor (la egipteni, chaldeeni), drumul spre lăcaşul zeului — toate se aseamănă, este acelaşi drum spre munte, care înseamnă apropierea de sacru, de real, de absolut, într-un cuvînt este o consacrare“ (22, p. 33).

Fără să neglijăm importanţa celorlalte ipostaze mitice ale muntelui, aceea de „tărîm de dincolo“ ne interesează mai mult. Anubis, vechi zeu funerar la egipteni (înaintea lui Osiris), purta epitetul „cel ce stă căţărat pe muntele său“ (35, p. 31). Cuvîntul ce desemna la sumerieni Infernul (Kur), însemna iniţial „munte“ (58, p. 215). La asirieni, „a muri“ avea aceeaşi expresie cu „a te agăţa de munţi“. În culturile mesopotamiene muntele era considerat pragul Împărăţiei morţilor, existînd credinţa că prin munte trec sufletele în „tărîmul celălalt“.

Cîteva consideraţii generale foarte interesante, asupra simbolisticii muntelui, le găsim la Mircea Eliade:

„La toate culturile tradiţionale «Realitatea absolută» (care se opune «devenirii», vieţii profane, neconsacrate, iluzorii, în care trăiesc oamenii aproape întreaga lor existenţă) este concentrată într-un centru, într-o zonă sacră, care poate fi formulată prin «munte cosmic», «templu», «axa universului», «pomul vieţii» etc. (...) Ascensiunea unui munte are şi sensul trecerii în tărîmul celălalt, în moarte. Căci, prin moarte omul se îndreaptă către centru, se apropie de «realitatea absolută», iese din viaţa «ireală» (neconsacrată), din «devenirea» iluzorie şi trece în moarte, într-o zonă reală (omul se regăseşte pe sine, dispar iluziile existenţei individuale, etc.) ... Deci muntele [dar şi templul, axa universului, arborele vieţii], simbolizează drumul spre «realitatea absolută» (zei, zonă sacră etc.), sau spre moarte (de multe ori «direcţiile» acestea confundîndu-se)“ (6, p. 22 şi următ.).

Acest drum spre „centru“, spre „zona sacră“, spre „tărîmul de dincolo“ (unde sălăşluiesc sufletele strămoşilor

sau zeii), îl face Harap Alb (prin intermediul calului său), aducînd de acolo nemurirea, cunoaşterea şi puterea iniţiatică. Acest drum este de fapt reprezentarea mitică a morţii şi învierii iniţiatice a eroului. Ca o confirmare a simbolisticii drumului dus-întors în tărîmul de dincolo, Spînul îi taie capul eroului, iar fata lui Roş Împărat îl învie cu ajutorul nuielelor de măr, a apei vii şi a apei moarte.

Elemente ale acestei ultime încercări la care e supus Harap Alb (coborîrea în Infern printre munţii ce se bat în capete, pericolul de a fi prins între ei, aducerea apei vieţii şi a morţii, învierea eroului cu ajutorul lor) le regăsim într-o multitudine de mituri; desigur nu toate în componenţa unui singur mit, ci răspîndite într-o varietate de scenarii mitice.

Astfel, în *Epopeea lui Ghilgameş*, zeiţa Inanna (în sumeriană Nin-anna înseamnă „stăpîna cerului"), coboară în Infern pentru a-şi mări puterea (credinţa în Infern ca izvor al puterilor metafizice apare şi în ritualurile de iniţiere). Zeul Enki o reînvie şi o readuce din Infern stropindu-i cadavrul cu „hrana şi licoarea vieţii".

Similar, într-un mit babilonian, zeul Bel Marduk coboară în ţara morţilor între doi munţi, e căutat de soţia sa — zeiţa Beltis — pentru ca apoi să reînvie şi să iasă din Infern. Acest scenariu mitic era reluat ciclic de ritualuri babiloniene.

În mitologia egipteană, Osiris e sfîrtecat de Typhon-Seth, dar apoi e înviat de zeiţa Isis, soţia sa, cu „leacul care dă nemurirea". Geniul cel rău, Seth — omologul Satanei din creştinism — este personajul mitic corespunzător Spînului din basm. Asocierea acestuia din urmă cu diavolul, am relevat-o de-a lungul comentariilor. Mitul grecesc al muritoarei Psyhe pare cel mai interesant. Dincolo de o vale plăcută „se întinde o mare cîmpie neagră şi stearpă, la marginea căreia se ridică către cer un vîrf de munte, de unde ţîşneşte un izvor cu apă limpede, ce se varsă în formă de cascadă într-un abis" (29, p. 98). Din acest izvor trebuie să aducă

Psyhe o cupă cu apă. Interesant este faptul că eroina nu poate să ajungă acolo decît prin intermediul unui vultur, de la care află că torentul izvorăşte din adîncul întunecosului Cocyte, unul din fluviile mitice ale Infernului. Apoi Psyhe coboară în Infern, pentru a obţine acolo nemurirea şi frumuseţea veşnică, condiţii pe care eroina trebuie să le îndeplinească pentru a se putea căsători cu zeul Cupidon. O încercare — condiţie similară (obţinerea din tărîmul de dincolo a nemuririi) trebuie să îndeplinească şi Harap Alb, pentru a se putea căsători cu fata lui Roş Împărat.

În unele basme, scopul mitic originar al încercării s-a pierdut, eroul trebuind să aducă apă de la un izvor obişnuit, să fugă pînă la o fîntînă etc., acestea nefiind decît nişte degradări ulterioare ale motivului obţinerii apelor mirifice.

Apa vie şi apa moartă, aduse din „tărîmul de dincolo", reprezintă simbolic puterea eroului (iniţiatului) asupra vieţii şi morţii. Referitor la necesitatea existenţei apei sub două forme, vie şi moartă, şi a rolului diferit pe care îl joacă în basm, acceptăm ipoteza formulată de filologul V. I. Propp, care le caută originea în credinţele şi miturile Greciei antice. Este vorba de două izvoare din lăcaşul lui Hades — zeul Infernului. Propp susţine că unul din ele conţine „apa moartă", care dăruieşte defunctului moartea definitivă şi sufletului acestuia dreptul de a intra în împărăţia umbrelor. „Apa moartă — continuă Propp — (...) îl ucide [pe erou] pînă la capăt, îl transformă într-un mort definitiv. Avem de-a face cu un rit de îngropăciune sui generis, corespunzător cu acoperirea trupului cu pămînt". Celălalt izvor, ar conţine „apa vieţii, apa destinată morţilor care nu pătrund definitiv în Infern, ci se întorc din el" (2, p. 244).

Această ipoteză ar explica pe deplin de ce în basmul Harap Alb, precum şi în toate basmele în care apar aceste două ape mirifice, eroul este stropit întîi cu apa

moartă — pentru a-l trimite deplin în lumea strămoşilor, şi abia după aceea cu apa vie — pentru a-l readuce, ca iniţiat, în lumea celor vii.

Legendara coborîre în Infern a lui Eneea, nu vine decît să confirme această ipoteză. Prinţul troian se duce la profetesa Sibila din Cumes, păzitoarea cavernei ce avea la intrare o reproducere a Labirintului din Creta (caverna şi labirintul fiind clare simboluri iniţiatice ale Infernului). După ce obţine legendara creangă de aur, Eneea trece Stixul — apa morţii care conferea invulnerabilitate celui ce intra în ea. Apoi, eroul traversează rîul Lete — apa vieţii, a uitării, a renaşterii, prin care trebuie să treacă iniţiatul pentru a păşi în noua viaţă (53, p. 36).

Interesant este faptul că o reprezentare similară a morţii şi învierii, au descoperit-o etnologii John Layard şi Bernard Deacon, într-un mit despre călătoria morţilor, cules în insula Malekula din arhipelagul malayezian. Defunctul, după ce traversează apa morţii, ajunge în faţa unei caverne străjuită de un spirit-păzitor de sex feminin. Spiritul defunctului depăşeşte o probă a labirintului, impusă de păzitoare, intră în cavernă şi ajunge la un golf pe ţărmul căruia „creşte un arbore pe care se caţără spiritul. De aici, el plonjează în apă şi ajunge înot la ţărmul opus, unde sînt adunaţi toţi cei care au murit înaintea lui. Golful în care plonjează mortul reprezintă apa vieţii“ (52, p. 187).

După ce am văzut cum este descrisă călătoria obstaculată în Infern într-un mit mediteraneean şi apoi într-unul malayezian, să vedem cît de asemănător, în esenţă, este prezentată această temă mitică la populaţia maiaşă. Iată ce ne relatează *Codicele Borgia*, 26—46: „O deschizătură în pămînt duce la sala centrală a locurilor subterane [din Regatul Morţilor] (...) Divinitatea feminină a morţii se află într-o sală, legată la ochi cu o fîşie reprezentînd păcatele (...) Urmînd drumul mai departe, ajungem în regiunea Soarelui Apune, în care predomină elementul apă, împreunat cu simbolul fulge-

rului; două vase reprezintă unul efectul putreziciunii, celălalt efectul vivificator al apei (...) De aici, intrăm în locul de formă pătrată al infernului cel mai de jos. De aici începe la dreapta urcuşul spre apa regeneratoare. Se trece peste un foc în care sacrificatorul este ucis pentru a fi pregătit pentru renaştere şi pentru revenirea pe pămînt" (53, p. 32).

Observăm, în majoritatea miturilor şi basmelor care tratează subiecte similare, prezenţa unei femei (soţie, logodnică, mamă, preoteasă, spirit păzitor) sub patronajul căreia se produce coborîrea şi revenirea din Infern, moartea şi învierea, într-un cuvînt iniţierea eroului. În aceste cazuri femeia personifică principiul regenerării şi al renaşterii, prin simbolistica pîntec (uter) — cavernă (labirint) — tărîmul de dincolo. În basmul Harap Alb, acest rol îl joacă, pe rînd, Sfînta Duminică şi fata lui Roş Împărat.

Probabil că străvechiul concept mitic al apei vieţii (pe care Mircea Eliade îl consideră ca fiind de origine mesopotamiană) şi atributele magice ce i-au fost acordate au derivat din proprietatea apei de a menţine viaţa şi de a fertiliza ogorul. Aici îşi au sorgintea diferitele ritualuri de purificare şi botez cu apă (de la cele păgîne pînă la cele creştine), cît şi credinţele în izvoarele tămăduitoare. Templele vechilor sarzi erau construite pe stînci sau în munţi din care ţîşnea un izvor, despre care se credea că vindecă bolile de ochi şi că e dătător de sănătate (găsim din nou reunirea în acelaşi „loc sacru", a muntelui, a apei vieţii şi a templului). Simliar, în răsăritul îndepărtat al Asiei, există izvoare, care, după credinţa nomazilor, le dăruie orbilor vederea şi-i face pe paralitici să umble din nou (59, p. 97). Ne oprim aici cu exemplele, al căror număr poate fi uşor multiplicat.

Să vedem acum care ar fi considerentele mitico-magice pentru care basmul acordă smicelelor de măr puteri mirifice asupra morţii. În primul rînd pentru că ele au fost aduse „de unde se bat munţii în capete", din „lu-

mea de dincolo", din lumea strămoşilor, care deţin secretul cunoaşterii, al sănătăţii şi al vieţii. Similar, Ghilgameş smulge regatului morţilor secretul vieţii veşnice, aducînd de acolo „iarba nemuririi".

În al doilea rînd, pentru că în cadrul ritualurilor de magie dendrolatrică ale multor popoare, exista credinţa că prin lovirea, biciuirea sau atingerea oamenilor, animalelor, pămîntului etc., cu o creangă sau alt element vegetal, se transferă celui lovit sănătatea, fertilitatea şi puterea de viaţă a plantei. Acelaşi gest, avînd acelaşi scop magic, l-am întîlnit la măştile de „moşnegi" şi „urîţi" (din jocurile populare), care cu beţele lor rituale, contorsionate, lovesc pămîntul, copacii, animalele şi oamenii.

În al treilea rînd, puterea asupra morţii, pe care o deţin smicelele, este dată şi de faptul că ele sînt de măr. În miturile europene arborele vieţii era figurat printr-un măr. La daco-romani şi români, mărul domestic (mărul dulce) ca obiect de cult, a cunoscut stadiile de arbore-totem, arbore-sacru şi arbore al vieţii. Basmul subliniază că smicelele erau de „măr dulce" (domestic, fructifer), pentru a le deosebi de cele de măr acru (sălbatic, pădureţ), cărora poporul nu le acorda, probabil, aceleaşi puteri şi calităţi magice.

Asemănarea cosmo-simbolică şi de funcţiune mitologică, între muntele cosmic şi arborele vieţii, ne poate explica de ce smicelele de măr au fost aduse de acolo de „unde se bat munţii în capete".

Dar tot de acolo a fost adusă şi apa vieţii. Într-adevăr, ideea vecinătăţii pomului şi a apei vieţii, nu pare a fi străină gîndirii mitice a celor vechi. Să ne aducem aminte, de arborele ce creşte pe malul golfului cu apa vieţii, din mitul cules de Layard şi Deacon în insula Malekula (Malayezia). Aceeaşi imagine apare în viziunea extatică a profetului Iezechil (XLVII, 1—12) şi în Apocalipsul lui Ioan (XXII, 1—2): „Mi-a arătat, apoi, rîul şi apa vieţii, limpede cum e cleştarul (...) Iar pe cele două maluri ale rîului creşte pomul vieţii..."

Mai mult, apa şi copacul vieţii se găsesc, în mitul din insula Malekula, într-o cavernă; în legendele biblice ale vechilor evrei, lîngă „Templul care atinge norii" (reprezentare a muntelui cosmic); în basmul Harap Alb, acolo „unde se bat munţii în capete" etc. Întîlnirea frecventă dintre apa vieţii, copacul vieţii şi muntele cosmic este normală, căci ele sînt elemente de esenţă mitico-simbolică similară, populînd aceeaşi zonă sacră, suprareală, ce poate fi Lumea de dincolo, Regatul Morţilor. Paradisul sau Centrul Lumii.

Interesant este faptul că în ultima încercare a lui Harap Alb întrecerea nu are loc propriu-zis între erou şi viitoarea sa mirească, ci între două animale care îi reprezintă: calul şi turturica.

Am relevat la începutul capitolului, posibilitatea eroinei de a se transforma în pasăre şi toate implicaţiile simbolice ce decurg de aici. Transformarea fetei-suflet în pasăre, sau mai exact reprezentarea ei de către o pasăre, este mai necesară din punct de vedere simbolic, în cadrul acestei încercări în care scopul este ajungerea în „lumea de dincolo" pentru a aduce de acolo crenguţele de măr, apa vie şi apa moartă. Să ne aducem aminte că în legenda lui Eneea, două porumbiţe îi aduc acestuia „creanga de aur"; în legenda biblică a potopului un porumbel aduce creanga de măslin lui Noe, pe muntele Ararat; în mitul lui Psihé, un vultur aduce acesteia „apa mirifică" etc.

Aşa cum am văzut, pasărea era unul din cele mai vechi şi mai răspîndite vehicule mitico-rituale ale sufletelor spre lumea morţilor. E suficient să amintim frecventele motive mitice ale metamorfozării eroului în pasăre, ale purtării acestuia în ghearele sau pe spatele unei păsări ş.a.m.d, sau costumele cu pene din diferite ritualuri şamanice. Ulterior această funcţie mitico-rituală a fost preluată de cal, care a păstrat însă unele elemente avimorfe (calul înaripat, de exemplu).

În basmul Harap Alb, calul și pasărea sînt complementare: ei fug împreună „cînd pe sus cînd pe jos, după cum cerea trebuința" (deci calul poate să zboare, iar pasărea să fugă); pasărea obține prima smicelele și apele mirifice, dar calul este cel care le aduce primul la palat; cu toate că erau concurenți, ei își vorbesc, se înțeleg și se ajută etc. Aceasta ne conturează ideea unui singur animal, cal-pasăre, care îl reprezintă pe erou și sufletul său divin (fata lui Roș Împărat). De fapt, întrecerea este un element secundar, elementul principal al încercării fiind ajungerea eroului în „lumea de dincolo" și aducerea de acolo a puterii, cunoașterii și nemuririi inițiatice. Odată obținute aceste calități, Harap Alb devine împărat (sfînt, inițiat) și se unește, printr-o hierogamie, cu propriul său suflet de esență divină.

Încă din cele mai vechi timpuri, șeful tribului era considerat ca fiind purtătorul magic al forțelor reproductive ale naturii. Se credea, de asemenea, că aceste atribute magice depindeau strict de sănătatea și potența fizică a acestuia. De aceea, orice semn de boală, bătrînețe sau slăbire a capacităților sexuale ale căpeteniei, impuneau omorîrea rituală a acesteia și înlocuirea ei cu un urmaș viguros, în stare să asigure, pe cale magică, bunăstarea colectivității.

Cu timpul, ritualul a fost „îndulcit", omorîrea căpeteniei fiind înlocuită cu „moartea" ritual-simbolică a acesteia. „Moartea" era urmată de „învierea" suveranului, ce-și refăcea astfel puterile magice, considerate ca fiind determinante pentru natură și societate.

Astfel de reminiscențe ale obiceiului omorîrii rituale a căpeteniei s-au păstrat la egiptenii antici (sărbătoarea Heb-Sed), babilonieni (sărbătoarea Saceelor), evrei, greci, latini și la alte populații vechi din Asia și Europa.

Nu lipsit de importanță este felul în care se producea simularea morții și învierii rituale a regelui. La babilonieni, (dar și la alte populații antice), regele era sub-

stituit pe o perioadă de timp cu un servitor (sau cu un condamnat la moarte, prizonier, sclav, iar la unele populații chiar cu fiul regelui). Acesta era încoronat, așezat pe tron, dădea ordine, într-un cuvînt căpăta toate atributele și prerogativele regale. Pentru ca ritualul să fie eficace, substituirea trebuia să fie cît mai perfectă. Apoi, servitorul (falsul rege) era omorît, iar adevăratul suveran, considerîndu-se că a murit și a înviat, își reocupa tronul (17). Se pare că basmul a păstrat memoria acestei vechi datini istorice, căci evenimentele se succed similar: fiul de Crai e înlocuit de un servitor (Spînul), care viețuiește o perioadă conform rangului primului, apoi Spînul e omorît, în timp ce Harap Alb, trecînd printr-o moarte-înviere simbolică, își reia rangul și tronul.

O altă posibilă interpretare a acestui moment din basm, ne-o oferă unele vechi ritualuri de inițiere.

De-a lungul basmului am găsit cîteva evenimente pe care le-am considerat ca fiind alegorii ale „morții" și „învierii" eroului: îmbrăcarea și scoaterea blănii de urs, intrarea și ieșirea din groapă, ducerea și întoarcerea de „unde se bat munții în capete". Tăierea capului lui Harap Alb de către Spîn și apoi învierea lui, de către fata lui Roș Împărat, este singura exprimare epică directă, explicită, a acestui fenomen mitic și ritual.

Astfel de „omorîri", prin tăierea și spintecarea trupului neofitului, sînt comune ritualurilor de inițiere ale primitivilor. De fapt, neofitul (în extaz, transă sau chiar narcotizat), asista la tăierea unui substitut al său — o reprezentare sculpturală, un animal, un prizonier-sclav. Poate de aceea, moartea lui Harap Alb este concomitentă în basm cu aceea a Spînului, servitorul său de drept.

La șamani, în cadrul ritualului de inițiere, intra, de asemenea, „îmbucătățirea" corpului novicelui, moartea rituală fiind urmată de „înviere", însoțită de o „ridicare" a sufletului la cer (așa cum am presupus că se întîmplă și cu Harap Alb) (24, p. 48).

Sensul ritualurilor de acest fel, şi anume condiţia nouă pe care o dobîndeşte neofitul, rezidă limpede dintr-un basm popular rus, cules de Smirnov. Unui bătrîn îi este îmbucătăţit corpul cu toporul, apoi e stropit cu apă şi acesta învie devenind un om tînăr (2, p. 109). Regăsim, din nou, aceeaşi credinţă în efectul vivificator al apei.

Motivul tăierii, sau sfîşierii trupului zeului sau eroului, apare şi în miturile popoarelor antice, inclusiv ale celor orientale (după versiunea lui Asvagosha, Buddha şi-a tăiat el însuşi trupul în bucăţi şi apoi le-a adunat la loc). Cele mai reprezentative mituri în acest sens sînt cele ale lui Orfeu şi Dionysos-Zagreus (în Tracia), Osiris (în Egipt), Adonis (în Siria), Pentheu (în Theba), zei şi eroi ce mor sfîrtecaţi şi învie.

În temple, patimile lui Dionysos (Eul cosmic), sînt reprezentate terminîndu-se prin reînvierea şi căsătoria simbolică a zeului cu Persephone (sufletul nemuritor).

Mitul lui Osiris, dar şi ritualul ce era celebrat anual în vechiul Egipt, prezenta învierea trupului ciopîrţit al zeului şi împreunarea (hierogamia) cu soţia sa Isis.

În cultul geto-dac al lui Zalmoxis, „mesagerul", al cărui trup era sfîrtecat de lănci, era un om ce a cîştigat acest drept printr-o înaltă iniţiere; căci potrivit credinţei, el nu murea ci devenea nemuritor, unindu-se cu zeul. Se credea că acestui mesager — scrie V. Pârvan — „i se ia viaţa de carne, spre a i se dărui cea de spirit (...) Şi această jertfă e aşa de sfinţită, încît, dacă cel aruncat în vîrfurile de lănci nu moarte, înseamnă că zeul (...) îl osîndeşte la moartea eternă a vieţii trupului, şi-l socoate nevrednic de a se arăta înaintea sa. Ferice de cel ce, aruncat în lănci, pierde viaţa trupului, spre a se deştepta în viaţa cea veşnică, la zeul din cer" (61, p. 154).

Tema morţii şi a căsătoriei rituale apare şi în minunata baladă populară românească *Mioriţa*, în care omorîrea eroului e prezentată ca o nuntă între acesta şi „o mîndră crăiasă, a lumii mireasă". Vorbind de „nun-

ta mioritică“, Mircea Eliade amintește de ritualurile căsătoriilor postume, foarte răspîndite în ținuturile carpato-dunărene. Aceste ritualuri constau în căsătorirea simbolică a tinerilor morți celibatari cu o persoană vie — în Moldova, Valahia, nordul Transilvaniei — sau cu un substituit simbolic (bradul, lancea etc.) — în restul Transilvaniei, Banat, Oltenia. Cu această ocazie se cîntau cîntece caracterizate prin simbolismul nupțial al morții (24, p. 239).

Motivul morții, învierii și căsătoriei zeului sau eroului a trecut din sfera sacră mitico-rituală, în cea profană a folclorului, basmul Harap Alb, cît și o serie de alte basme, balade, legende, românești și de aiurea, fiind o mărturie în acest sens.

*

La sfîrșitul acestor comentarii sînt necesare cîteva precizări și concluzii. Este cert că drumul lui Harap Alb este un drum plin de primejdii, de meandre și întortocheri, un drum de încercări și obstacole impuse, un drum de morți și învieri succesive. Într-un cuvînt, este vorba de un drum obstaculat, labirintic, ce-l duce pe erou către Centru, către o stare spirituală de puritate. Este de fapt tema fundamentală a majorității basmelor și legendelor, la obîrșia căreia stă (așa cum am văzut) tema mitică a patimior zeului sau a eroului mitic.

Structuri epice similare regăsim în cele mai vechi scrieri mitice (*Epopeea lui Ghilgameș*, *Cartea Morților* egipteană și tibetană, în reprezentările călătoriei în Infern ale mayașilor etc.); în miturile ce descriu patimile zeilor ce mor și învie (Dionysos, Osiris, Atis, Isus); în legende și epopei ce povestesc peregrinările unor eroi (Psihé, Ulise, Hercule, Iason, Tezeu, Rama, Siegfried). Putem conclude, la finele acestor comentarii, că unele basme au conservat, mai mult sau mai puțin alterată, structura miturilor originare. Basmul a păstrat uneori întîmplări și chiar personaje de origine mitică. Să ne gîndim doar la asemănarea triadelor Harap Alb — fata

lui Roş Împărat — Spîn; Osiris — Isis — Seth; Rama — Sita — Ravana. Ceea ce deosebeşte, însă, net mitul de basm, este funcţia lor socială diferită, temă ce ar putea face obiectul unui alt studiu. Determinarea exactă a mecanismului prin care patimile unui zeu sau erou mitic au devenit aventuri, peripeţii şi încercări ale unui erou de basm, este fără îndoială dificil de realizat, căci la această „sublimare“ au concurat, practic, o infinitate de elemente eterogene, greu previzibile.

Domeniul rămînînd deschis tuturor ipotezelor (greu verificabile dealtfel), rezolvarea acestei delicate probleme nu poate fi la îndemîna unui singur comentator, ea trebuind să fie căutată în rezultanta unui efort comun. În condiţiile în care sursele de cunoaştere ale vieţii economice, spirituale, afective şi religioase ale omului arhaic nu ne prisosesc, este firesc să nu neglijăm studiul basmelor autentice, a căror memorie păstrează preţioase informaţii mitico-istorice.

ianuarie — decembrie 1974

ZOOSOPHIA

Comentarii de mitologie zoologică

INTRODUCERE

Din cele mai vechi timpuri, de cînd a devenit conștient de condiția sa pe pămînt, omul a acordat animalului o infinitate de ipostaze mitice, atribuindu-i puteri și calități magice. În miturile, religiile sau superstițiile popoarelor, animalul figurează ca strămoș reîncarnat sau părinte mitic, creator sau ajutor al creatorului, zeu sau mesager al zeilor, călăuză a sufletelor în Lumea de Dincolo, prevestitor al vremii sau creator al acesteia, cauză a ploilor, eclipselor sau a secetelor, ființă ghid sau spirit al vegetației etc., etc.

Nu ne propunem un istoric în acest sens, cu toate că nu ar fi lipsit de interes și necesitate, ci un mic dicționar-eseu, care să încerce să jaloneze un singur aspect al acestui atît de complex fenomen — și anume tendința omului de a asocia unor animale fabuloase propriile sale concepte morale, filozofice și religioase. Această tendință era satisfăcută fie prin imaginarea unor ființe fantastice (balaur, cerber, inorog), fie prin exacerbarea puterilor și calităților unor animale reale, pe care omul le ridica la rang de simbol.

Pentru cel de al doilea caz, vechiul cult egiptean al scarabeului este concludent. Crezînd că specia *Scarabeus Sacer* nu posedă femelă, egiptenii își închipuiau că masculul era cel care își depunea unicul ou într-o sferă de bălegar, pe care o rostogolea apoi prin deșert pentru a o expune căldurii generatoare a Soarelui. Nașterea noului gîndac era un miracol pentru ei, considerînd că e vorba de o generare spontană, sau cel puțin de o creație

unisexuată. Era suficient pentru omul arhaic ca să facă din acest banal gîndac de bălegar un simbol al forței care rostogolește Soarele pe bolta cerească, sau chiar al Soarelui de dimineață ce se înalță autogenerîndu-se. Animalele fabuloase, imaginate de mintea omului, sînt produsul unor culturi relativ tîrzii. Astfel de ființe se nasc odată cu apariția agriculturii și mai apoi a civilizațiilor urbane, deci într-o perioadă în care omul începe să piardă legătura organică, intimă cu animalul. Epoca de înflorire a unor astfel de făpturi coincide cu stadiul statelor antice — Egipt, Babilon, India, China, Grecia (2, p. 308). Pe de altă parte, domesticirea unor animale și păstoritul au avut ca rezultat schimbarea întrucîtva, față de societățile primitive, a raportului de dominare om — animal în favoarea primului. Încep să apară divinități antropo-zoomorfe și apoi chiar numai antropomorfe. Vechii zei-totem, de regulă animale, nu mai corespundeau noilor forme ale religiei. Imaginația e obligată astfel să modifice obiectul de cult, sau doar formele sale, pentru a ține pasul cu dezvoltarea, complicarea, subtilizarea și abstractizarea conceptelor mistico-religioase. Divinitățile devin o contopire între două sau mai multe animale, sau între om și animal, acordîndu-li-se noi atribute și prerogative. Pe de altă parte, se produce o „imunizare a superstiției", scoțîndu-se elementul mistic din realitatea imediat înconjurătoare și deci din sfera posibilității unui eventual control pe cale empirică. Acest fenomen apare necesar, susține Lucian Blaga, atunci cînd nimbul magicului începe a fi știrbit de vagi îndoieli în avantajul experienței (64, p. 156).

Această „imunizare" e produsă automat de însuși caracterul fantastic al animalelor imaginate. Ele trăiesc în locuri inaccesibile (de regulă reprezentări ale Lumii de Dincolo), aparițiile lor sînt de excepție (Phoenix, de exemplu) etc. Se definesc prin atributele care li se conferă, unele de anvergură cosmică: înghit Soarele, susțin vegetația, păzesc intrarea în lumea morților, sus-

țin firmamentul cu coarnele, opresc ploile, ucid sau împietresc totul cu privirea ș.a.m.d.

Fabulosul animalelor închipuite se amplifică prin înfățișarea lor terifiantă sau doar bizară. Mecanismele cele mai utilizate sînt fie alăturarea elementelor umane cu cele animale (antropozoomorfism), fie combinarea într-o singură ființă hibridă a elementelor mai multor animale, altfel incompatibile, (polizoomorfism), fie exagerarea staturii, fie mărirea sau diminuarea artificială a numărului de coarne, capete, picioare, aripi sau ochi etc.

O altă caracteristică, cvasiobligatorie, a structurii fantastice a animalelor închipuite este invulnerabilitatea lor. Într-adevăr, ce fel de creatură zoomorfă fabuloasă ar fi aceea care poate fi vînată, oricînd și de către oricine, ca un simplu iepure? Totuși, aproape de fiecare dată, structura psihică optimistă a omului a impus, iar imaginația a găsit un remediu la ceea ce el însuși susținea a fi imposibil. Acest paradox pare să fi fost anume conceput, pentru a scoate în evidență condiția supraumană a eroului (Perseu, Ulise, Theseu, Heracles, Siegfried, sau Harap Alb) care răpune un animal socotit invulnerabil, sau starea de supremă excepție în care se găsește eroul (inițiere, iluminare, purificare, depășirea condiției umane etc.). Acest fenomen are menirea să comute centrul de greutate al mitului, de pe ființa fabuloasă pe erou. Omul inventează anume creaturi terifiante și invulnerabile pentru a putea apoi imagina eroi, oameni ca și el, în stare să le răpună sau să le îmblînzească.

*

Gustul pentru fabulos și pentru artificial, bucuria jocului într-o lume în care orice este posibil și totul este credibil, au dat frîu liber, desigur, fanteziei și imaginației. Totuși, esența simbolului era păstrată între anumite limite astfel încît oamenii au reușit, prin aceste ființe fantastice, să creeze și să transmită un adevărat voca-

bular simbolic, un cod cu valenţe de limbaj pe care un iniţiat ştia să le tîlcuiască.

Legendele, basmele, parabolele, fabulele, pildele bisericeşti, emblemele hermeticilor sau însemnele heraldice au vehiculat, din antichitate pînă dincolo de Evul Mediu, aceste zoosimboluri pentru a comunica diverse norme şi concepte, ferite de ochii şi urechile profanilor. Desigur, aceste creaturi nepămîntene au fost produsul imaginaţiei omului care căuta într-o lume ireală un suport şi un obiect-simbol propriilor sale frămîntări, obsesii, sau aspiraţii. Uneori însă, la baza lor a stat un model din natură, pe care imaginaţia a brodat nestînjenită. Vederea, sau mai adesea ascultatul descrierii unor animale nemaivăzute cu înfăţişări bizare şi obiceiuri inexplicabile, de cele mai multe ori din fauna unor ţinuturi îndepărtate, dădeau impuls imaginaţiei şi fanteziei. Înfăţişarea şi caracteristicile modelului zoologic erau exagerate, cu şi fără voie, din gură în gură, atribuindu-i-se acestuia elemente fantastice, pînă la conturarea unui animal-simbol.

Pe parcursul dicţionarului ce urmează vom căuta, de cîte ori acest lucru va părea oportun, posibile modele zoologice ale animalelor fantastice care vor fi comentate.

Fără să ne propunem întocmirea unui dicţionar exhaustiv, vom încerca să sintetizăm ceea ce s-a crezut, s-a gîndit, s-a spus şi s-a scris despre cîteva creaturi zoomorfe imaginate, căutînd să evidenţiem felul cum a evoluat şi a fost folosită complexa lor simbolistică. Din numărul mare de astfel de creaturi nepămîntene am ales doar cîteva care, cu toate că au fost concepute în alte ţinuturi, au pătruns pe cale orală sau prin diverse scrieri în folclorul şi cultura românilor. Cărăuşul acestor animale-simbol a fost literatura veche populară, incluzînd *Fiziologul*, *Floarea Darurilor*, *Alexandria*, *Esopia*, *Varlaam şi Ioasaf*, *Archirie şi Anadan*, *Aravicon Mithologhicon* etc., despre care e nimerit să spunem cîteva cuvinte.

Se pare că *Fiziologul* — acest original tratat de zooteologie — își are originea în Egipt (sec. II e.n.), de unde a trecut în Bizanț. De aici, el a pătruns în occidentul european (sec. IV—V), unde tradus și prelucrat a stat la baza bestiariilor medievale. Pătruns la noi din epoca influenței slavone, primele traduceri românești se pare că au fost făcute în secolele XVII—XVIII, fiind preluate de tradiția orală populară și de scrierile unor cărturari.

Fiziologul e structurat în două părți. Prima cuprinde descrierea legendară și naivă a înfățișării și obiceiurilor diverselor animale și păsări reale (pelicanul, erodionul, cocorul, gheonoaia, zimbrul, șarpele, broasca etc.), sau imaginare (gorgonele, finicsul, vasiliscul, aspida, inorogul etc.). A doua parte a *Fiziologului* cuprinde interpretarea alegorică a acestor viețuitoare, căutîndu-se, cîteodată forțat, dar întotdeauna cu mult farmec și imaginație, expunerea unor norme și concepte morale și religioase. (65, 66).

Fiore di virtú este o lucrare a literaturii italiene medievale, alcătuită în secolul XIII, după cîte se pare, de călugărul benedictin Tommaso Gozzadini din Bologna. De aici ea s-a răspîndit în toată Europa, ajungînd în secolul XVI în literatura noastră populară sub numele de *Albinușa* sau *Floarea Darurilor.* Copiată, tradusă, compilată sau amplificată, această carte s-a bucurat de o mare popularitate influențînd puternic literatura veche românească, precum și folclorul, tradițiile și credințele populare.

Iată cum se definește singură:

„Floarea Darurilor — foarte folositoare fieș căruea iubitoriu de cetire, atât sufletească, cât și trupească — (...) are în fieș care Cap. din 35 Capete învățături mai întâiu moralicești, al doilea filosoficești, al treilea istoricești, din care poate fieș care culeage Nectariu atât sufletesc cât și trupesc și își poate luiș câștiga tămăduire patimilor ce-l bântuiesc în lume“ (67).

Bazată pe acele curioase tratate de zoologie (Fiziologul oriental și bestiariile occidentale), *Floarea Darurilor* în cele 35 de capitole ale sale alternează o virtute cu viciul respectiv. Astfel, capitolul *Despre dragoste* este urmat de capitolul *Păcatul pizmii, care iaste împotriva dragostei;* capitolul *Pentru Bucurie* este urmat de capitolul *Întristarea, care este păcatul împotriva bucuriei* ș.a.m.d.

Fiecare capitol are o arhitectură identică, fiind alcătuit din patru secțiuni distincte:

1. — Definiția virtuții sau a viciului corespunzător.

2. — Asemănarea și exemplificarea cu un animal real sau închipuit, care prin înfățișarea și obiceiurile sale simboliza, pentru mentalitatea medievală, virtutea sau viciul respectiv. Astfel, mînia este asociată cu ursul, avariția cu sobolul, viclenia cu vulpea, puterea cu leul, îngîmfarea cu păunul, bărbăția sufletului cu șoimul, dragostea cu calandrinonul, nesocotința cu inorogul, nemilostenia cu vasiliscul, întărirea cu finixul, etc.

3. — Maxime și sentințe referitoare la virtutea sau viciul respectiv, extrase din izvoare disparate antice și medievale: scrieri biblice, autori păgîni, scriitori și filozofi creștini (Socrate, Aristotel, Platon, Homer, Seneca, Ovidiu, Solomon, Iuvenal, Avicena, Sf. Isidor, Sf. Augustin, Sf. Grigore, Toma Achinatul etc.).

4. — Povestioară, istorioară, parabolă sau pildă moralizatoare, menite să reliefeze și să dovedească folosul virtuții sau primejdia viciului în cauză. Ele sînt compilate din diverse scrieri biblice, texte hagiografice, *Gesta Romanorum*, *Vitae Patrum*, *Alexandria* etc. (67, 68, 65, 66).

O altă carte populară foarte răspîndită în Evul Mediu românesc a fost *Alexandria* sau *Istoriia a Alexandrului Celui Mare din Machedonia și a lui Darie din Persida împăraților.* Această carte cu caracter istoric, vehiculează și ea o sumedenie de ființe zoomorfe sau antropozoomorfe fabuloase: inorog; aspidă; psoglavi sau căpcăuni — „dinainte cu obraz de om, ear dinderept cap de

câine"; ispolini — monştri cu capul de om şi trupul de cal; sgripsori — monştri cu trupul de leu şi cu aripi şi cap de vultur; „păsări cu obrază ca de muiare"; „oameni cu obraze ca de om şi cu trupurile de şarpe" etc. (69, 66, 65).

Unul din cele mai interesante şi mai răspîndite romane populare este *Traiul și Viiața a pré cuvioșilor părinților noștri a lu Varlaam și a lu Ioasaf*. Originea acestui roman este considerată astăzi, fără nici un dubiu, legenda vieţii lui Buddha. Din India legenda a pătruns în Persia vecină (în epoca Sasanizilor), unde a fost tradusă în limba pehlevi. Tradusă în arabă, ajunge în Siria şi apoi în Palestina, de unde traducerea greacă i-a înlesnit pătrunderea în literaturile europene. După un manuscris slav, ea a fost tradusă prima dată în româneşte, în 1649, de către „mult păcătosul robul lui Hristos, Udrişte Năsturel de Fiereşti al doilé logofătă".

Principalele modificări din *Varlaam și Ioasaf*, faţă de legenda indiană, sînt cele impuse de adaptarea legendei buddhiste la preceptele creştine. Numele lui Buddha a suferit şi el modificări în lungul drum de traduceri succesive şi transformări ale textului: Boddhisattva — Budasatf — Yasafta — Yuasaf — Ioasaf (70, 71, 72, 65, 66).

Una din parabolele pe care călugărul Varlaam le foloseşte pentru iniţierea tînărului prinţ Ioasaf în misterele creştinismului, este aşa numita „*parabolă a inorogului*". Ca model al folosirii simbolurilor fiinţelor imaginare şi pentru că unele din ele vor fi comentate în capitolele ce urmează, redăm în întregime această parabolă, după cea mai veche copie (1671), care s-a păstrat după traducerea cărturarului Udrişte Năsturel:

„*Deci, ceia ce zac lŭngâ viiaţa aceasta, și au slujit unuĭ stâpŭn biclén ca acesta, iarâ de stâpŭnul lor cela bunul și milostivul, cu minté lor cé betiagâ se-au depărtat, și se-au lipit cătrâ lucrurile ceștiĭ vieţi, și se bucurâ de dŭnsele, neaducŭndŭ'și aminte nicĭ-de-cŭt de céle-ce*

vor să fie, ce lăcuescŭ în dulceţile trupeşti tot-dé-una, iarâ sufletele lor le-au lăsat a se topi de foame şi a pătimi nenumărate răotâţi.

Pare-mŭ să se închipuiascâ unuĭ om, ce fugiia de faţa unuĭ inorog, care neputŭndŭ răbda glasul zbieretuluĭ lui şi ale groaznicelor răcniri fugiia tare ca să nu'l mănŭnce. Deci, alergŭndŭ el répede, într'uă propastie mare; şi căzŭndŭ el într'ŭnsa tinse'şĭ mŭinile de se apucâ de un copac(ĭ) şi se ţiné tare, iarâ pic(i)oarele şi le ţepeni în neşte geamănâri părăndu'ĭ de-aciĭ cum că iaste în pace şi întru tărie fărâ grijâ. Iarâ cundŭ căutâ, văzu doĭ şoarecĭ, unul alb, altul negru, unde rod rădăcina copac(i)uluĭ, de care se ţiné el, atŭta cŭt se apropiiase de le era puţinel să'l surpe. De-aciĭ, căutŭndŭ în fundul propastiei, văzu un şarpe groaznicŭ la vedére, suflŭndŭ cu foc şi înfricoşat încolăcindu'se şi cumplit căsca gura şi veniia să'l înghiţâ. Iarâ dupâ acéia căutŭndŭ iar la acé ramurâ pre caré'şŭ înţepenise pic(i)oarele, el vâzu 4 capete de aspide eşindŭ dentr'acel mal mare, lŭngâ care sta el; iarâ déca'şŭ rădicâ ochii în sus, văzu picŭndŭ, den ramurile aceluĭ copac(i)ŭ, puţiné miiare. De-aciĭ părăsi de-a se maĭ griji de nevoile ce'l cuprisése cumŭ: den afarâ'l căuta iute neastâmpŭrându-se inorogul să'l mănŭnce; iarâ jos căsca gura cel şarpe amar să'l înghitâ; iarâ copaciul de care se apucase era, cŭt de puţinel, numaĭ să se surpe; atŭté şi ca acésté răotâţi uitŭndu-le, se pornişe spre dulc(e)aţa aceĭ puţiné miiare..." (70, pg. 119).

Această bijuterie de limbă şi literatură ne dezvăluie felul în care anticii şi medievalii reuşeau, printr-un limbaj alegoric, folosindu-se de personaje zoomorfe închipuite (inorog, aspidă, balaur), să transmită şi să comunice complicate idei şi percepte morale şi religioase. Tîlcul parabolei ar fi rămas secret şi interzis profanului, dacă creştinismul — religie populară şi puţin ocultă — nu ar fi dat în continuare traducerea parabolei în termeni profani:

„Inorogul acela iaste chipul morții, caré gonéște să ajungâ pre némul luĭ Adam! Iară propastia acéia iaste lumé, caré iaste plinâ de toate răotâțile și cursele céle purtâtoare de moarte. Iarâ copaciul, cel rosu de desuptiĭ neîncetat de doĭ șoarec(i)ĭ, de carele meșterșugim noĭ de ne ținem, iaste vrémé vieții a fiște-căruĭ omŭ, scurtatâ și sfŭrșitâ cu c(e)asurile zileĭ și ale nopții, și apropiindu-se încetișor cătrâ scrumpotire. Iarâ céle 4 aspide semnézâ tocmiré celor 4 stihiĭ înșelătoare șĭ nestătâtoare a trupului omuluĭ, care temée, fiindŭ purtate fărâ de tocmélâ și turburŭndu-se, se dăzlegâ tocmiré trupului și se stricâ. Cătrâ acésté și acel bălaur cu fațâ de focŭ și turbat se închipuiaște pré înfricoșata runzâ a iaduluĭ, care'ĭ iaste séte a lua pre ceia-ce iubescu maĭ vrŭtos frumusețile ceștiĭ lumiĭ de cŭt bunâtâțile ce vor să fie. Iarâ picătura cé de miiare aratâ dulc(e)ața lucrurilor celor dulci ale ceștiĭ lumiĭ, cu care înșălŭnduia pre priiateniĭ săĭ, nu'i lasâ să se grijascâ de mŭntuiré lor.“ (70, pg. 120).

Această parabolă este mai veche chiar decît legenda budistă. Ea apare în *Mahâbhârata* povestită de înțeleptul Vidura regelui Dhartarastra. Parabola a fost împrumutată și folosită de predicatorii budiști și inclusă apoi în legenda vieții lui Buddha. Din India parabola n-a penetrat doar spre vest (așa cum am văzut), ci s-a răspîndit odată cu buddhismul și în China, Japonia etc. Iată spre comparare aceeași alegorie culeasă din vechi parabole buddhiste Zen din Japonia:

„Un om, mergînd pe un cîmp, a întîlnit un tigru. A luat-o la fugă, tigrul după el. Ajungînd la o prăpastie, omul s-a apucat de o rădăcină de viță sălbatică legănîndu-se peste muchia prăpastiei. Tigrul îl adulmeca. Tremurînd omul privi în jos, unde departe un alt tigru îl aștepta să îl înghită. Numai vița îl susținea. Încet, încet, doi șoareci, unul alb și unul negru, au început să roadă vița. Omul văzu o căpșună minunată lîngă el.

Ținîndu-se cu o mînă de viță el a apucat căpșuna cu cealaltă. Ce dulce era!" (60, pg. 32).

Parabola, epurată față de varianta creștină și modificată în formă dar nu și în esență, este lipsită de această dată de explicitarea tîlcului.

Această parabolă, pe care am numi-o „a păcătosului" (căci inorogul este, în unele variante, înlocuit cu leul, tigrul etc.), s-a răspîndit de la un capăt la celălalt al Eurasiei, a pătruns în diverse religii, a influențat literaturile popoarelor și tradițiile folclorice, a fost zugrăvită pe numeroase biserici. Ea a pătruns în literatura veche românească înainte de traducerea romanului *Varlaam și Ioasaf* prin *Codex Neagoeanus* (1620), fiind inclusă (1654), și în *Învățăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Theodosie.*

Acest tip de fabulație, în care simbolistica mai puțin complexă și tocită acordată animalelor reale nu mai era suficientă și în care se apelează la creaturi zoomorfe fabuloase, a fost folosit de numeroși cărturari medievali în scrierile lor. Între acestea *Istoria Ieroglifică* a lui Dimitrie Cantemir apare ca o capodoperă a genului. Este foarte probabil ca autorul să fi fost influențat de cărți ca *Fiziologul* și *Floarea Darurilor*, dar lucrarea sa depășește cu mult modelele prin consistență și fantezie. Tot astfel cum cei vechi se slujeau în loc de slove de „chipuri de paseri, de dobitoace și de alte jigănii și lighiori" (explicație dată de Cantemir ieroglifiei 74, p. 14), Cantemir închipuie un tratat „secret" cu substraturi istorice, politice, sociale, diplomatice și chiar, după unii comentatori (76), ermetico-alchimice, slujindu-se de simbolistica animalelor reale și imaginate. În afara folosirii unor ființe zoomorfe intrate deja în tradiție (inorog, finic, sirină, aspidă, himeră, salamandră), și a superstițiilor legate de ele, Cantemir are curajul novator și fantezia de a imagina el însuși animale fabuloase. Mecanismul folosit este mixarea mai multor animale reale într-o singură ființă compozită. Metoda este aplicată

la nivelul onomasticii: Monocheroleopardalis („inorog, leu, pardos, din trii numere într-un nume alcătuite"), Provatolicoelefas („oaie, lup, fil — nume din trii numere alcătuit"), Traghelaf („capră, cerb — adică dobitoc carile nu să află"), Coracopardalis (pardos, corb), Camilopardalul (cămilă, pardos) etc.

În afară de farmecul poetic indiscutabil al acestor creaturi-metafore ni s-au părut esenţiale forţa şi capacitatea de exprimare şi comunicare tainică cu care aceste fiinţe zoomorfe au fost încărcate de-a lungul mileniilor. Născute de imaginaţie, sau coborîte din sfera oniricului, produse prin exacerbarea unor modele zoologice din realitatea înconjurătoare sau prin cumularea şi suprapunerea tuturor acestor elemente, aceste fiinţe suprarealiste, încărcate de simbol, au avut menirea de a împinge expresia dincolo de graniţele concretului.

Aspiraţiile, obsesiile, conceptele mistice şi morale au fost (printr-un mecanism defulator) exteriorizate, transferate şi conferite unor fiinţe nepămîntene, a căror existenţă însă nu era pusă la îndoială. Studiul simbolisticii lor poate deveni o modalitate de cunoaştere a mentalităţii, a structurii psihice şi afective, a credinţelor şi supersitiţiilor înaintaşilor noştri. Fără cunoaşterea simbolurilor complexe, atribuite animalelor fabuloase, nu vom putea desluşi esenţa credinţelor, superstiţiilor, alegoriilor ermetice, însemnelor heraldice, miturilor, legendelor, parabolelor sau basmelor, considerîndu-le numai fermecătoare dar gratuite.

CAPITOLUL I

VASILISCUL — OBSESIA PRIVIRII MALEFICE

Primele referiri la acest animal imaginar le găsim în *Vechiul Testament* (ca traducere a cuvîntului ebraic Tsepha — numele unei reptile veninoase), unde alături de aspidă simbolizează răul și păcatul pe care doar credinciosul le poate învinge. Dar cel care îi contureazǎ portretul fabulos este Plinius cel Bătrîn, în uriașa și ciudata sa enciclopedie (*Istoria Naturală*, VIII, 33), unde îl descrie ca pe o reptilă care ucide prin simpla privire sau prin simpla răsuflare pe cel ce se apropie de ea fără să o fi văzut și să o fi privit primul. Vasiliscul ar trăi în deșert. De fapt, el produce deșertul în jurul său, păsările cad moarte la picioarele sale, fructele pămîntului se înnegresc și putrezesc, apa rîurilor din care și-a potolit setea rămîne otrăvită timp de secole, simpla sa privire crapă pietrele și arde iarba. Tot Plinius susține că în frunte purta o pată luminoasă de forma unei coroane. Probabil că această ultimă caracteristică i-a atras denumirea de „Basiliscos" (regișor, rege mic), ca diminutiv al grecescului „Basileus" (rege).

Savantul medieval italian Brunetto Latini (magistrul lui Dante), în grandioasa sa enciclopedie *Cartea comorilor* (1240), subliniază proprietatea esențială a vasiliscului: „col suo vedere attosca l'uomo quando lo vede".

În *Floarea Darurilor*, vasiliscul este întruparea păcatului Nemilostivirii, căci el „junghie pre om, și'l omoară numai cu vedearea lui, și nu'i iaste niciodinioară milă, pentru că deacă nu află pre cineva să'l poată otrăvi, numai cu suflarea lui face pre copaci de să usucă, și

trunzele carele sânt împrejur să usucă, atâta iaste de otrăvit" (67, p. 38).

Leonardo da Vinci, compilînd *Floarea Darurilor* şi diverse alte bestiarii medievale (care apar în lista cărţilor sale personale descoperită la Madrid), descrie vasiliscul ca fiind o reptilă nu mai mare de douăsprezece degete, cu capul însemnat cu o pată albă ca o coroană, ce trăieşte în ţinuturile Cirenaicii (stat antic la vest de Egipt). „Cu şuieratul său" — continuă da Vinci — „vasiliscul pune pe fugă orice şarpe; el însuşi seamănă cu un şarpe dar nu se tîrăşte şerpuind, ci ţinîndu-şi drept jumătatea dinainte a corpului. Se spune că odată un călăreţ ucigînd cu suliţa un vasilisc, veninul din corpul jivinei s-a prelins de-a lungul suliţei şi din această pricină a murit nu numai omul ci şi calul. Nimiceşte tot nutreţul de pe cîmp; şi nu numai nutreţul de care se atinge, ci şi cel peste care suflă. Suflarea lui usucă iarba şi fărîmă pietrele" (77, p. 91). Ciudat este faptul că Leonardo da Vinci nu menţionează tocmai efectul mortal al privirii vasiliscului, caracteristică primordială a acestui bizar produs zoologic al imaginaţiei umane.

După unii comentatori originea mitică a vasiliscului ar fi zeiţa-cobră Uraeus, a egiptenilor. Această cobră era reprezentată pe coroanele zeilor şi ale faraonilor, avînd menirea magică de a-i proteja arzînd prin răsuflarea ei vrăjmaşii zeului-soare, Ra. Uraeus — cobra mînioasă cu gîtul dilatat şi ochii măriţi — simboliza natura ignee a coroanei, personificînd ochiul arzător (Udjet), al Soarelui, dătător de viaţă şi fertilitate, dar şi de moarte prin uscare şi pîrjolire. Din acest dublu aspect al divinităţii şi suveranităţii, vasiliscul a preluat rolul malefic-ucigător al privirii, precum şi, onomastic şi simbolic, ideea regalităţii. El a păstrat asemănări cu cobra: însemnul din frunte, caracterul extrem de veninos, posibilitatea de a împroşca veninul la distanţă, precum şi poziţia corpului („vasiliscul seamănă cu un şarpe ţinîndu-şi drept jumătatea dinainte a corpului" — 77, p. 91).

*

După cum am văzut, imaginea vasiliscului era terifiantă şi dacă anticii şi medievalii credeau în existenţa unei astfel de creaturi, şi nu avem nici un motiv să credem contrariul, ei trebuiau să fie înfricoşaţi de o posibilă întîlnire cu ea.

Totuşi, pentru că vasiliscul nu era de găsit chiar pe toate drumurile, naturaliştii medievali susţineau ideea că animalul ar fi o existenţă de excepţie, născut în condiţii de excepţie şi anume, dintr-un ou mic şi deformat, ouat de un cocoş bătrîn de 7 sau 14 ani şi clocit în bălegar de un şarpe sau de o broască rîioasă.

În astfel de condiţii, vasiliscul nu mai putea fi reprezentat doar ca „un fel de şarpe", ci îi trebuia un trup fantastic, pe măsura proprietăţilor sale. Ca urmare vasiliscul a devenit un cocoş încoronat, cu patru picioare, cu pene galbene, cu aripi largi şi ţepoase, cu o coadă de şarpe care se termina fie printr-un cîrlig, fie printr-un alt cap de cocoş. Modificarea înfăţişării sale s-a reflectat în schimbarea numelui său, din Basilisc în Basilicock sau Cockatrice. Una din ilustraţiile din *Istoria naturală a şerpilor şi dragonilor*, a călătorului şi naturalistului italian Ulysse Aldrovandi, (1522—1607), îl reprezintă pe vasilisc avînd 8 picioare şi solzi în loc de pene (78, p. 28).

Vasiliscul devine un dragon, un animal hibrid compus prin suprapunerea unui şarpe (probabil datorită caracterului său veninos şi credinţei în forţa hipnotizatoare a privirii şarpelui), cu un cocoş (datorită crestei ce-i împodobeşte capul ca o coroană).

În această ipostază, el simboliza puterea regală care-i fulgera pe cei lipsiţi de respectul cuvenit; femeia desfrînată care corupe pe cei care nu o recunosc primii şi care, în consecinţă, nu o pot evita; şi în genere pericolele mortale ale existenţei care nu sînt sesizate la timp şi de care, conform Bibliei, ar fi salvare doar în protecţia îngerilor divini: „nici o năprasnă nu va da peste tine şi de cortul tău nu se va apropia nici un zăpor. Căci îngerilor săi Domnul le va porunci să te păzească în toate căile tale;

te vor ridica pe mîini ca să nu se izbească de piatră piciorul tău. Călca-vei peste leu şi peste vasilisc, călca-vei peste puiul de leu şi peste balaur“ (Psalm 91; 10—13).

Era firesc ca antidoturile prescrise de antici şi medievali împotriva vasiliscului să fie la fel de ciudate şi de fantastice ca animalul însuşi.

Se credea, de exemplu, că monstrul era pus pe fugă de cîntatul unui cocoş. Acest amănunt nu e lipsit de importanţă, căci în credinţele populare, româneşti şi de aiurea, diavolul, demonii şi strigoii erau cei alungaţi de cîntul cocoşului, ca simbol al luminii şi al soarelui ce răsare.

Dintre toate animalele se credea că doar nevăstuica putea ataca monstrul. Plinius cel Bătrîn (*Istoria Naturală*, XX, 51) şi Aristotel (*Istoria animalelor*, IX), susţineau că înaintea luptei nevăstuica se imuniza mîncînd planta virnanţ (*Ruta graveolens*), al cărei simplu miros ar pune pe fugă şerpii şi şopîrlele (79, p. 53; 80, p. 278). De aceea, călătorii erau sfătuiţi să-şi procure o cuşcă cu un cocoş sau o nevăstuică, înainte de a se aventura într-un ţinut necunoscut. Un alt antidot împotriva veninului de basilisc era prescris conform preceptului medicinii magice imitative „similia similibus curantur“, adică „cele asemenea se vindecă prin cele asemenea“. Este vorba de planta basilikum (*Herba Basilici*), fiind speculată, de această dată, asemănarea de nume dintre boală şi leac.

Legenda vasiliscului adăuga faptul că era extrem de grea prinderea lui. Singurul mijloc consta în interpunerea unei oglinzi între victimă şi ochii monstrului, astfel încît privirea teribilă, înzestrată cu o putere mortală, să fie reflectată asupra vasiliscului provocîndu-i moartea pe care el însuşi voia să o producă.



În miturile, legendele, superstiţiile şi basmele de pretutindeni, credinţa în privirea care vatemă, farmecă,

paralizează sau ucide, a căpătat de-a lungul timpurilor proporția unei obsesii. Fascinația ochilor și a privirii, l-a făcut pe om să imagineze animale fabuloase cu uitătură ucigătoare, să-și meșterească măști cu ochi exagerați sau să inventeze boli datorate privirii, cum este deochiul.

Credința în deochi este una din cele mai înrădăcinate și răspîndite superstiții în întreaga lume (din cele mai vechi timpuri pînă în zilele noastre), indiferent de gradul de civilizație al diferitelor popoare. Faptul că omul și-a acordat lui însuși posibilitatea de a vătăma, distruge și chiar ucide prin simpla privire, ne convinge de înrădăcinarea acestei obsesii universale.

Reproduc mai jos o veche definiție a deochiului dintr-un dicționar rămas în manuscris al cărturarului Iordache Golescu (1768—1848): „Dăochez însemnează că vatăm oarece cu ochii, cu vederea, cu uitătura. Adică uitîndu-mă la oarece, se vatămă acel lucru atât de rău și pătimește atât de mult, încât, de este copil sau vreo vită, peșin se îmbolnăvește și moare. De este sticlă, crapă, plesnește, de este vas de pămînt, se sfărâmă, se sparge. De este casă, se prăpădește. De este vie, se strică vița cu totul, de nu mai dă rod. Și alte multe asemenea zic pentru dăocheat, încât nu e de crezut; dar se întâmplă cu adevărat de multe ori mari boale, mari vătămături și mari stricăciuni . . ." (80, p. 184).

Asemănarea dintre această definiție a deochiului și efectele vătămătoare ale privirii vasiliscului, descrise de bestiariile antice și medievale, este lesne de observat. Analogia dintre credința în vasilisc și credința în deochi merge și mai departe, căci ca și în legenda vasiliscului există superstiția că oglinda reflectă privirea malefică, ucigînd, îmbolnăvind, vătămînd, într-un cuvînt deochind pe cel ce deoache.

Dar nu numai oamenii posedă această putere fascinantă a ochilor, ci și animalele și păsările.

În *Istoria Naturală* (VIII, 22), Plinius anunță că „În Italia (. . .) se crede că uitătura lupilor e vătămătoare,

și că dacă ei văd un om înainte ca acesta să-i fi zărit, îi iau glasul . . ."

Aceeași superstiție o aveau și grecii antici, vechii indieni și se păstrează pînă în zilele noastre la mai toate popoarele din Europa. Superstiția românească e aproape identică cu cea romană de acum 2000 de ani: „Dacă te vede lupul, fără ca tu să-l vezi, a doua zi vei răguși" (80, p. 5). Interesant mi se pare faptul că și la vasilisc și la lup, pentru ca uitătura să provoace efectul vătămător, condiția este similară: animalul trebuie să te vadă primul.

*

Dar anticii și medievalii nu s-au mulțumit numai cu ființele reale din jurul lor. Ei au acordat astfel de puteri ființelor fantastice, în primul rînd pentru că acest teren le oferea posibilități și libertăți nelimitate în imaginarea unor ființe pe măsura puterilor fabuloase cu care le dotau. În al doilea rînd, pentru că aserțiunile erau astfel imposibil de verificat și de negat, imunizînd în felul acesta superstițiile la un eventual control din partea experienței. Astfel, nimeni nu putea afirma că a văzut vreun vasilisc, de exemplu, căci dacă n-a murit însemna că nu l-a întîlnit, iar dacă a murit nu putea spune ce a văzut.

Alături de basilisc, Plinius cel Bătrîn descrie un animal sălbatic (*Istoria Naturală*, VIII, 32), nu mai puțin terifiant, pe care îl numește Catoblepas (cel ce se uită în jos), ce trăiește la granițele Etiopiei, lîngă izvoarele Nilului. El este „un animal de mărime moderată și foarte leneș în mișcarea membrelor sale; capul său este deosebit de greu și și-l cară cu foarte mare greutate, ținîndu-l totdeauna aplecat la pămînt. Dacă nu ar fi așa, ar distruge rasa umană deoarece toți cei care îi văd ochii cad morți pe loc" (78, p. 35). Naturalistul francez Georges Cuvier (1769—1832) credea că antilopa africană Gnu (*Comochaetes Taurinus*), contaminată de vasilisc și Gorgonă, a fost modelul din natură care a sugerat pe Catoblepas.

Un alt animal „construit" în mod similar de cei vechi, este descris de Alexandru din Myndos. Este vorba de un monstru numit Gorgo (filiația cu Gorgonele este evidentă), care ar trăi în Libia, și care se aseamănă unui berbec sălbatic, purtînd pe cap o coamă atît de grea încît abia poate să o scuture din fața ochilor. Dar cînd o face, privirea lui ucide instantaneu orice vietate (81, p. 121).

Construcția lui Catoblepas și a lui Gorgo sînt aidoma: un animal cornut african căruia i se atribuie o privire cu efect nefast. S-ar putea chiar să fie vorba de același animal, căci Flaubert (în *Tentațiile Sfîntului Anton*), îl descrie pe Catoblepas ca pe un bivol negru a cărui coamă uriașă din păr țepos îi ascunde fața, ca și la Gorgo (90, p. 194). Oricum, de fiecare dată, capul prea greu sau coama prea lungă, diminuează efectul ucigător al privirii celor două animale imaginate.

Ființe similare apar și în basme. E suficient să ne referim doar la cerbul mirific din basmul Harap Alb, tot animal cornut cu privire care ucide. Faptul că are o piatră strălucitoare între coarne îl aseamănă cu vasiliscul cu a sa pată luminoasă din frunte. Iată o descriere a cerbului, din punctul de vedere care ne interesează: „Nici un fel de armă nu-l prinde", „e solomonit", „cînd se uită la cineva, fie om sau orice dihanie a fi, pe loc rămîne moartă", „o mulțime de oameni și de sălbăticiuni zac fără suflare în pădurea lui". Dar cea mai completă întruchipare mitică a privirii mortale și probabil modelul reprezentărilor similare ulterioare, este Meduza asupra căreia merită să ne oprim o clipă.

Regele Polydectes, vrînd să-l piardă pe Perseu, fiul lui Zeus, îl trimite să taie capul Meduzei, singura muritoare dintre Gorgone (în grecește Gorgos — înspăimîntător, groaznic). Meduza, Euryale și Stheno, cele trei Gorgone, locuiau pe o insulă la capătul pămîntului, în împărăția Nopții și a Morții, în extremul Occident, dincolo de fluviul Okeanos care mărginește lumea. Erau femei înaripate cu trupul acoperit de solzi

tari ca oțelul, pe care nici o armă nu le putea străpunge, în afară de sabia încovoiată a lui Hermes. Brațele lor sînt de aramă cu ghiare ascuțite de fier, aripile au pene de aur, fața le este rotundă, umflată de furie, au șerpi veninoși în loc de păr și o gură enormă cu colți amenințători. Ochii lor încremenesc și schimbă în stană de piatră pe oricine privesc sau le privește. Insula lor e un pustiu de piatră și nisip, căci orice plantă, animal sau om, încremenește sub privirea lor nefastă. E același spectacol cu deșertul vasiliscului și cu pădurea-cimitir a cerbului din basmul Harap Alb.

Perseu găsește Meduza dormind și o răpune cu ajutorul unor arme miraculoase: sabia de la Hermes și scutul-oglindă de la Athena (similare cu sabia și obrăzarul primite de Harap Alb de la Statu-Palmă-Barbă-Cot). Din nou apare folosirea unei oglinzi în răpunerea unei ființe cu privire nefastă. În timp ce Perseu zbura deasupra Libiei — spune legenda — din capul tăiat al Meduzei picură sînge din care se născură șerpii veninoși amfisbena, amodita, aspida și basiliscul, care umplură ținutul și-l transformară într-un deșert. (Lucanus, *Farsalia*, cartea IX; *cf.* 78, p. 29). Privirea capului tăiat al Meduzei nu-și pierde efectul malefic, prefăcînd în piatră pe Atlas, Polydectes și întreaga armată a lui Phineus. Apoi, Hefaistos a fixat capul Meduzei pe scutul zeiței Athena, care cu ajutorul lui își lipsea de viață dușmanii.

Observăm fără mare efort paralelismul aproape perfect între Perseu și Harap Alb, între Meduză și cerbul mirific. Personajele se mișcă conform aceluiași scenariu mitico-ritual al inițierii. Dintre toate miturile, legendele, credințele și basmele referitoare la ființe cu priviri ucigătoare, abia mitul Meduzei și basmul Harap Alb își găsesc împlinirea și finalitatea prin apariția eroilor legendari care decapitează monstrul printr-un act inițiatic. Condiția cvasi-unanimă este ca eroul să surprindă monstrul în timpul somnului (indiferent că este vorba de

Meduză, cerb mirific, inorog, **Minotaur** sau dragon), pentru ca acesta să nu fie în plenitudinea forțelor sale și puterea lui distrugătoare să fie diminuată.

*

Am văzut, pe parcursul acestui capitol, că omul a fost obsedat, de-a lungul veacurilor, de puterea fascinantă a ochiului. El a crezut și s-a temut de privirea care vatămă, deoache, paralizează, încremenește sau ucide. Această teroare a privirii malefice l-a făcut să imagineze credințe și superstiții, legende, mituri și basme; a acordat oamenilor și animalelor puterea de a deochea și de a vătăma cu privirea și cînd nu i-au mai ajuns aceștia a inventat animale și ființe fabuloase, pe care le-a încărcat cu simboluri morale, filozofice, sociale sau religioase. Dar de fiecare dată omul a imaginat și antidotul: oglinda împotriva vasiliscului, amulete și talismane împotriva deochiului, eroi mitici împotriva Meduzei și a cerbului etc. Cum era și firesc, antidotul făcea parte din aceeași lume mitico-magică cu ființa cu privire nefastă de care omul se temea și pe care voia să o răpună.

Interesant este faptul că omul a imaginat aceste animale cu privire ucigătoare, dar nu le-a permis să se bucure de această putere. Vasiliscul trăiește într-un deșert pe care el însuși îl produce; Meduza, datorită privirii sale, locuiește o insulă de piatră lipsită de viață; cerbul mirific și-a transformat pădurea într-un cimitir. Ele nu trăiesc cu adevărat, pentru că privirea lor nu acceptă viață în jur. Singurul rod al puterii lor este însingurarea. Anticii și medievalii au creat această superbă alegorie a puterii rău folosite, împotriva semenilor, acordîndu-le animalelor cu priviri nefaste un blestem teribil și nu o putere. Omul le-a sortit să trăiască în propria lor ură, în propria lor singurătate, în deșertul pe care ele însele l-au produs, lipsite de favoarea de a fi iubite și de a iubi. Mai mult, le-a condamnat să piară de propria lor putere; privirea ucigătoare a vasiliscului e răsfrîntă de oglinda lacului din care bea apă, omorîndu-l.

CAPITOLUL II

ASPIDA — SURZENIA PĂCĂTOSULUI

Aspida era considerată a fi un şarpe (zool. viperă, năpîrcă), cu muşcătură, suflare, atingere sau chiar uitătură veninoasă. După vechi credinţe româneşti „năpîrca roşie e atît de veninoasă, că pe unde trece «arde locul»". „Ea se face din melc, cînd acesta îşi leapădă găoacea sau din şopîrlă dacă-i tai coada" (82, p. 287). „Leac de năpîrcă nu se află" (83, p. 216).

În popor epitetul „aspidă" (aschidă, în Moldova) este şi azi atribuit omului rău, veninos, viclean şi păcătos. În unele basme româneşti ea figurează, alături de alte animale fantastice, printre piedicile, primejdiile şi capcanele din drumul eroului spre lumea de dincolo: „...au trecut peste nenumărate ţări şi mări, şi prin codrii şi pustietăţi aşa de îngrozitoare, în care foşgăiau balauri, aspide veninoase, vasiliscul cel cu ochi fărmăcători, vidre cîte cu douăzeci şi patru de capete şi altă mulţime nenumărată de gîngănii şi jigănii înspăimîntătoare, care stăteau cu gurile căscate, numai şi numai să-i înghită; despre a căror lăcomie, viclenie şi răutate nu-i cu putinţă să povestească limba omenească" (Ion Creangă, *Povestea porcului*). Astfel de fiinţe ofidiene apar şi în credinţele egiptene legate de lumea de dincolo.

Conform legendei, aspida, ca şi vasiliscul, s-ar fi născut din sîngele scurs din capul tăiat al Meduzei.

Leonardo da Vinci o descrie ca pe o jivină extrem de veninoasă, a cărei muşcătură nu are leac. E rău mirositoare, sprintenă, aprigă şi răzbunătoare, are ochii vîrîţi în cap, urechile mari şi mai mult o ajută auzul decît

văzul. Tot după da Vinci, singurul care o poate răpune ar fi ihneumonul (*Herpestes ichneumon*), duşmanul de moarte al aspidei. Cînd o vede, acesta „. . . numaidecît aleargă în mocirla Nilului şi se înămoleşte tot cu noroi; apoi, după ce se usucă la soare, din nou se înămoleşte. Şi tot aşa (. . .) îşi face din noroi trei sau patru veştminte asemenea unei platoşe; apoi porneşte să atace aspida . . ." (77, p. 92).

Din Fiziologul egiptean şi elenistic, aspida a trecut în literatura veche românească ca simbol al Satanei. Într-una din pildele şi învăţăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Theodosie se spune: „Stratocamil, adecă gripsorul, iaste o pasăre mare şi mai meşteră decît toate pasările. Deacii, deacă oao şi cînd va să scoată pui, el nu zace pre oao, ca alte pasări, să le clocească şi să le încălzească cu trupul, ci le bagă în apă şi le păzeşte cu ochii şi cu mintea şi caută tot la iale şi ziua şi noaptea neîncetat, pîn'ce să clocescu oaole şi-şi scot puii, iar de-şi va dăzlupi ochii şi mintea dupre oao şi va privi într-altă parte, iaste altă jiganie, de-şi seamănă cu şarpele, pre carea o cheamă aspidă. Deci, cînd vede pe stratocamil păzindu-şi oaole, iar ia vine şi să apropie de dînsul şi stă şi aşteaptă, ca doar îşi va întoarce stratocamilul ochii să caute încătrova, iar ia să sufle spre dînsele şi de duhul ei să se strice şi să să împuţă. Şi pînă nu scoate (stratocamilul) puii săi, nu fuge aceea aspidă" (73, p 251).

Interesant în acest pasaj, în afară de calităţile poetice de excepţie ale pildei, este descrierea aspidei ca fiind un fel de şarpe cu suflarea înveninată şi a înclinaţiei sale de a face rău doar de dragul răului. De aici, asocierea simbolică a aspidei cu Satana este firească şi o găsim în continuarea textului: „Aşijderea şi întunecatul satana, cînd vede (pre om) că stă pre rugă şi vorbeşte cătră Dumnezeu, şi iaste plin de bunătăţi şi de cuvintele lui Dumnezeu, toate le lasă şi stă tot acolo, ca doară ar strica bunătăţile lui, ca şi aspida oaole stratocamilului".

În romanul popular *Istoriia a Alexandrului celui Mare din Machedoniia şi a lui Darie din Persida împăraţilor*,

Alexandru primeşte de la „rîmleni", printre alte daruri scumpe din aur şi „piatră de adiamant", şi „pavăza [scutul] lui Patrichie împărat [Patrocle?] învăluită cu piiale de aspidă" (69, p. 66). Poate că amănuntul nu ne-ar fi atras atenţia dacă, cuvîntul aspidă nu ar proveni din grecescul „aspis", cu înţelesul de scut, pavăză. Folosit în acest sens îl întîlnim şi la Anton Pann (*Erotocrit*, II):

„Ridic săbiile goale, în aspide se lovesc
Încep să se rezboescă, să se tae se silesc"

În miturile greceşti apare frecvent învelirea platoşei sau a scutului cu părţi din monştri înspăimîntători, cu singurul scop de a domestici forţa lor distrugătoare (de a împietri, invenina sau arde), şi de a o transforma într-o armă de apărare împotriva duşmanilor. Astfel, pielea caprei Amalthea, apără trupul lui Zeus în lupta sa cu Titanii, pielea monstrului Aegis (de aici cuvîntul egidă), ce scuipa flăcări pe gură şi capul Meduzei, ce împietrea cu privirea, acopereau scutul zeiţei Athena etc.

Degradat fenomenul a fost preluat de heraldică, unde diverse piei sau blănuri apar figurate pe blazoane, cu aceleaşi raţiuni magice.

Pielea aspidei, cu suflarea şi muşcătura ucigătoare, este pusă pe scut pentru a proteja trupul eroilor legendari. Monştrilor distrugători li s-a acordat, paradoxal, şi puterea magică de a proteja. În mituri şi basme întîlnim adesea fiinţe terifiante puse să vegheze comoara, lîna de aur, fîntîna cu apa vieţii sau pomul cunoaşterii. Acelaşi rost magic îl au şerpii şi aspidele reprezentate pe bîtele ciobanilor sau pe stîlpii de casă şi, probabil, balaurul cu cap de lup pe care îl purtau în lupte dacii.

Interesant este acest fenomen al gîndirii magice, în care omul inversează funcţia ucigătoare a făpturilor fabuloase inventate de el şi de care el însuşi se teme, într-o funcţiune opusă şi anume aceea de protejare şi de veghere asupra vieţii însăşi, împotriva duşmanilor sau a de-

monilor. Monstrul malefic, care suprimă viaţa, devine creatura benefică ce o protejează.

Un alt roman popular în care apare aspida este *Vieaţa Sfinţilor Varlaam şi Ioasaf*. În parabola păcătosului, aspida nu mai apare singulară ci într-un grup de patru, într-o anecdotică şi simbolistică bogată. Traducerea simbolică a celor patru capete de aspidă ieşind din malul prăpastiei, ne-o oferă romanul însuşi; dar merită să ne oprim asupra acestei alegorii şi să revedem sumar unele vechi credinţe.

Din cele mai vechi timpuri, omul a imaginat un paralelism şi o concordanţă între macro şi microcosmos. În medicina clasică indiană *Ajurveda (Ştiinţa longevităţii)*, universul era alcătuit din cinci elemente componente (pămîntul, apa, focul, vîntul, spaţiul eteric), cărora le corespundeau în organismul omenesc, ţesuturile solide, umorile, bila, suflul şi cavităţile organelor. Cele două elemente extreme, pămîntul şi eterul, erau considerate inerte, celelalte trei fiind active. Astfel, tripletei (Tridhatu), foc, vînt, apă, din macrocosmos îi corespundeau în organismul uman bila (Pitta), suflul (Prana) şi flegma (Kapha). Dezechilibrul şi anarmonia funcţională (Tridhosa) a celor trei elemente fundamentale conduceau la boală şi chiar la moarte.

Aceeaşi reprezentare naiv-materialistă a naturii o întîlnim şi la grecii antici, pentru care substanţele primordiale (rădăcinile lucrurilor), erau în număr de patru: pămîntul, apa, aerul şi focul, (abia mai tîrziu apare al cincilea element, eterul), care, în virtutea corespondenţei dintre macro şi microcosmos, produceau cele patru umori principale ale organismului: fierea neagră (melanholia), flegma, sîngele şi fierea galbenă (bila). Ca şi în medicina clasică indiană, în cea greacă îmbolnăvirile se datorau, pentru hipocratici, unei ruperi de echilibru între aceste patru umori cardinale.

Cu siguranţă, alegoria celor patru aspide susţine această veche teorie medicală, căci ele reprezintă cele „patru stihii înşelătoare şi nestătâtoare a trupului omului, care

temée, fiindu purtate fără de tocmelâ și turburîndu-se, se dezlegâ tocmiré trupului și se strică" (70, p. 120). Deci, în arhitectura parabolei, alături de judecata divină (inorogul), iadul (balaurul), măcinarea timpului (cei doi șoareci alb și negru), frumusețile deșarte ale acestei lumi (mierea), etc., omul este pîndit și de boală și moartea trupului, care sînt întruchipate de cele patru aspide.

Cele patru stihii (prin care Cantemir înțelege „începătura lucrului de materie, unii dzic să fie patru, alții trii, alții mai multe, alții numa una" — 74, p. 22) și o reprezentare analoagă a bolii și morții omului figurează și într-un alt roman popular, cu o largă circulație în Europa și Țările Române — *Alexandria*. Se spune că înainte de moarte, lui Alexandru Macedon i-ar fi apărut în vis prorocul Ieremia, care i-ar fi spus: „Fătul mieu, Alexandre, iată că să umplură patruzeci de ani împărăției tale și să apropiiară patru stihii ale trupului tău: hraconit [flegmă], fiiare-verde [fiere, bilă], tusă-albă [suflu?], sînge-roșu. Junghiiul să apropie și spre moarte te va trage" (69, p. 140).

*

Aspida, ca și vasiliscul, cu care a fost adesea confundată, a pătruns la români prin intermediul Bibliei unde apare ca o creatură veninoasă (simbol al diavolului, iadului, păcatului și în genere o manifestare a forțelor răului), care îl pîndește și-l primejduiește, cu mușcătura și suflarea sa înveninată, pe cel drept și credincios. Dar principala sa caracteristică, care o singularizează între creaturile imaginare analoage, este surzenia. Survine astfel o neconcordanță aparentă cu descrierea făcută aspidei de către Leonardo da Vinci, pentru care aceasta are „urechile mari și mai mult o ajută auzul decît văzul". Într-adevăr, se pare că Leonardo da Vinci nu greșea, căci aspida era imaginată ca o jivină cu auzul perfect ce putea fi răpusă doar prin rostirea unor anumite descîntece, dar care, pentru a se apăra, își astupa urechile.

În *Omiliar*-ul său din 1580 (XXVI), diaconul Coresi scria: „... nu înțelegutulu auzului nostru să'lu astupămu, ca și aspida ce'șu astupă auzulu urechilor sale, ce cuvântulu lu Dumnezeu cu înțelesu să'lu auzimu..." (85, p. 1873). Aspida devine astfel paradigma omului păcătos și plin de vicii ce rămîne surd la cuvintele virtuții. „Cei fără de lege își greșesc cărarea de la naștere, iar cei mincinoși rătăcesc din pîntecele maicii lor. Veninul lor este ca veninul șarpelui; ei sunt ca o aspidă surdă care-și astupă urechile, și care nu aude glasul vrăjitorilor, glasul descântătorului dibaci." (*Psalmul* 58, 4—6).

Felul în care se realiza, după cei vechi, această surzire îl găsim naiv figurat în catedrala din Chichester, unde aspida este reprezentată cu o ureche lipită de pămînt, în timp ce pe cealaltă și-o astupă cu coada. Dar ca și în alte dăți, omul a găsit antidotul împotriva monstrului pe care el însuși l-a imaginat. Vraci, vrăjitori, descîntători sau propovăduitori ai virtuții, spune legenda, scriau cu litere de aur pe eșarfe roșii (auriu și roșu fiind culori considerate a fi apotropaice), descîntecul pe care i-l arătau aspidei cu urechile astupate, răpunînd-o. Transpare ideea funcției operante a cuvîntului magic care ar acționa instantaneu și întotdeauna, atît rostit cît și scris.

CAPITOLUL III

PHOENIX — PARADIGMA SPIRALEI

Nu ni se pare deloc întîmplător faptul că mitul păsării Phoenix s-a născut în Egiptul antic, a cărui întreagă cultură și spiritualitate a forțat cu atîta ardoare eternitatea prin speranța și credința în supraviețuirea dincolo de moarte. Dar cei care au preluat mitul, l-au elaborat, l-au șlefuit și apoi l-au transmis lumii întregi au fost grecii antici.

Chiar dacă această pasăre fabuloasă a fost descrisă diferit de-a lungul vremurilor și chiar dacă unele detalii ale vieții ei legendare nu concordă întotdeauna, cert este că acest mit și-a păstrat uimitor unitatea la diverse popoare și în diferite timpuri, făcînd să vibreze mereu aceeași strună, zgîndărind aceeași aspirație a umanității — nemurirea. Indiferent dacă acest mit a fost preluat la nivel filozofic, religios sau chiar fiziologic, el nu s-a născut și n-a fost perpetuat pentru a alimenta ideea unei eternități constante, amorfe și statice; ci a uneia dinamice, în continuă schimbare și mișcare. Nu despre nemurirea muntelui ne vorbește acest mit, ci despre cea a soarelui și a naturii, care prin ciclul naștere-moarte-renaștere realizează eternitatea spiralei.

Legenda egipteană a păsării fără moarte apare amintită în scrierile autorilor antici greci — Herodot (*Istorii*, LXXIII), Aristotel (*Histor. Anim.*, IX, 13), Aelian (*Nat. Anim.*, VI, 58), Antiphanes din Rodos, Horapolon (*Hieroglyph.* II, 57) — și latini — Tacitus, Pomponius Mela, Ovidiu — pentru ca mai tîrziu să se răspîndească la toate popoarele europene (66, p. 141).

Să vedem cum a fost descrisă pasărea Phoenix şi cum a evoluat mitul ei. Prima informaţie detaliată o aflăm în *Istoriile* lui Herodot, care o descrie după cele povestite de egipteni, manifestînd un scepticism accentuat: „Mai este şi o altă pasăre sfîntă, pe nume Phoenix. Eu n-am văzut-o decît zugrăvită, dar chiar şi în Egipt se iveşte foarte rar, la cinci sute de ani o dată, după cîte spun heliopolitanii. Egiptenii susţin că ea soseşte atunci cînd îi moare părintele. Dacă seamănă într-adevăr cu chipul zugrăvit, atunci ca mărime şi ca înfăţişare este cam aşa: parte din penele de pe aripi sînt aurii, iar parte roşii; încolo aduce foarte mult cu o pajură, şi la chip şi la mărime. Această pasăre, zic ei, povestind lucruri ce nu pot să le cred, are următorul obicei: pornind din Arabia, îşi cară tatăl învelit în smirnă pînă la templul Soarelui, unde îl şi îngroapă. De cărat, îl cară astfel: mai întîi, face din smirnă un ou atît de mare cît poate să-l ducă; apoi încearcă dacă poate să-l poarte. După această încercare îşi vîră tatăl înăuntru, după ce a scobit oul pe dinăuntru, apoi cu altă smirnă astupă gaura pe unde l-a băgat în ou pe tată-său. Chiar cu tatăl păsării vîrît înăuntru, greutatea oului rămîne aceeaşi. După ce l-a învăluit bine, îl duce în Egipt, la templul Soarelui. După spusele lor, asemenea obiceiuri are pasărea“ (50, p. 164). Aşa cum am văzut, descrierea lui Herodot nu pomeneşte nimic despre jertfa prin foc a pasării, ci doar despre drumul ei, la cinci sute de ani o dată, din Arabia în Egipt unde depune oul de smirnă în Templul Soarelui din Heliopolis (oraş în care exista cultul păsării Phoenix).

După Tacitus (care o numeşte „Animalum Sacrum Soli“), Plinius cel Bătrîn şi alţi autori antici, această pasăre, asemănătoare unei acvile dar cu penele superb colorate, arătînd infinit mai frumos decît cel mai splendid păun, se hrăneşte cu rouă şi miresme. Cînd îşi simte aproape ceasul morţii, culege cu ciocul mirodenii şi plante aromate (tămîie, smirnă, ramuri de cassia), din care îşi construieşte cuibul pe cel mai înalt palmier din Feni-

cia. La răsărit, soarele aprinde rugul înmiresmat, mistuind pasărea. În cenuşă rămîne un vierme care devine apoi noua pasăre Phoenix. Aceasta zboară în Egipt unde depune cenuşa predecesoarei sale, la Heliopolis pe altarul Soarelui, ca semn al trecerii timpului şi al începerii unui nou ciclu. Tot de la Plinius aflăm că medicii timpului prescriau pilule făcute din cuib şi cenuşă de Phoenix.

Din versiunea *Fiziologului*, publicată de M. Gaster, (în „Archivio glottologico italiano", X, p. 287, 1886), aflăm minunata înfăţişare a păsării: „Acest finicsu este pasăre pré frumoasă decît toate păsările şi decît păunul. Că păunul are cap de aur şi de argint; iar finicsul acesta are chip de împărat şi de pietre scumpe şi este cu cunună în cap şi cu încălţăminte în pic(i)oare ca împăratul". El trăieşte pe lîngă cetatea Iliopol, stînd nouă ani pe „chedrii Livanului fără hrană, că hrănit este de duhul sfînt". După nouă ani i se umplu aripile de mireasmă şi auzind toaca preotului din cetate, intră cu el în biserică, se aşează pe jertfelnic şi îndată se aprinde şi se face cenuşe, pentru ca a doua zi preotul să-l afle înviat şi reîntinerit. (65, p. 236).

Mitul păsării Phoenix s-a răspîndit în toată Europa ajungînd foarte popular şi în Ţările Române, prin *Fiore di virtú*, în care, pentru a exemplifica *Virtutea Întăririi* şi pentru a face apoi comentariul mistico-alegoric, se spune: „... şi poţi să aseameni darului întărirei, pre o pasăre căriea îi zicu finix carea trăiaşte trei sute şi cincisprezeace ani. Şi deacă veade că au îmbătrânitu şi au slăbit adună nişte lemnişoare mirositoare, şi-ş zideaşte cuibu, şi intră într'ânsulu, şi stă de'naintea Soarelui şi-o bate atâta într'aripile lui, câtu face focu din arderea Soarelui şi din baterea aripiloru lui. Iară acea pasăre iaste atâta de întăritu, cât nici o dată nu se clăteaşte, ce mai vârtosu să lasă de arde, pentru că ştie din fire, că va să întinerească. Şi plinindu-să 9 zile să naşte dintr'acea materie a trupului lui unu viearme, şi creaşte pre'ncetu

pre'ncet, şi atunce face aripi, şi să face pasăre. Şi nu mai iaste în lume altul fără numai unul“ (67, p. 99).

*

Herodot (sec. V î.e.n.), nu descrie felul în care se produce renaşterea. Plinius cel Bătrîn (sec. I e.n.), vorbeşte despre o larvă, iar poetul latin Claudian (sec. IV e.n.), celebrează pasărea imortală ce renaşte pur şi simplu din propria-i cenuşe, simplificînd astfel mitul pentru totdeauna.

Herodot plasează lăcaşul păsării în Arabia, Plutarh în Etiopia, alţii în Liban, Fenicia, Egipt sau India.

Durata unui ciclu între două renaşteri e şi ea la fel de controversată: Herodot vorbeşte despre 500 de ani, în *Floarea Darurilor* e vorba de 315 ani, în *Fiziolog* de 9 ani, Tacitus (în *Anale*, VI, 28), fixează ciclul la 1461 de ani. Plinius (*Ist. Nat.* X, 2), citîndu-l pe Manilius, încearcă să explice durata ciclului susţinînd că viaţa păsării legendare ar coincide cu perioadà Anului Platonic sau a Marelui An, care după Tacitus (*Dialogus de Oratoribus*), ar fi de 12 994 de ani obişnuiţi. Ar fi vorba, după credinţa anticilor, de perioada necesară Soarelui, Lunii şi celorlalte cinci planete de a reveni la poziţiile lor iniţiale. După scurgerea acestui vast interval astronomic, istoria lumii s-ar repeta în toate detaliile, căci se repetă influenţa planetelor. Dacă ne reamintim că, potrivit teoriilor stoicilor, Universul moare şi renaşte în foc şi că această reciclare nu are început şi sfîrşit, se completează paralelismul între ciclurile cosmosului şi renaşterile păsării Phoenix, care nu ar fi decît oglinda acestui proces (78, p. 117).

Ceea ce concordă în toate descrierile păsării legendare este unicitatea ei. „Şi nu mai iaste în lume altul, fără numai unul“ — se spune în *Floarea Darurilor*. „În cer şi pe pămînt este un singur Phoenix“, susţine Petrarca. Phoenix e unic, aşa cum unic e Soarele al cărui simbol este. Două păsări Phoenix (mascul şi femelă), sau mai multe, nu ar fi slujit ideii mitului. În felul

acesta perpetua renovare se poate produce numai prin jertfă, aşa cum sămînţa trebuie să moară spre a da naştere noii plante. Este un act suprem de iniţiere şi purificare prin foc, care permite saltul pe un nou arc al spiralei. „Tot ce-a fost obosit şi impur a rămas în zgura rugului" (86, p. 93).

Phoenix-ul care s-a născut e diferit de cel care a murit, căci altfel mişcarea ar fi circulară şi nu spiralată. Androginia şi unicitatea, fiind condiţii obligatorii ale perfecţiunii, se regăsesc în legenda păsării Phoenix ca şi în cea a Scarabeului cu a cărui simbolistică solară se aseamănă.

Nu întîmplător la hotarul dintre Phoenix-tată şi Phoenix-urmaş, se află arderea. În gîndirea mitică şi rituală, focului i se acorda o dublă valenţă: aceea de purificare, prin distrugerea elementului nociv şi valenţa fertilizator-creatoare. Ştim că încă din civilizaţiile cele mai timpurii, încercarea focului era obligatorie în cadrul ritualului de iniţiere. Focului îi era acordată aceeaşi bipolaritate (distrugător — creator), trecerea prin foc simbolizînd moartea neofitului şi renaşterea iniţiatului. Degenerat, motivul apare frecvent în basme (Harap Alb, de exemplu), unde eroul iese teafăr din cuptorul încins, sau bătrînul întinereşte în cazanul cu apă clocotită.

Ca majoritatea animalelor fabuloase, Phoenix-ul sălăşluieşte în Lumea de Dincolo, nefiind accesibil muritorilor ci doar zeilor, iniţiaţilor şi eroilor. În simbolismul creştin Phoenix-ul e asociat resurecţiei şi nemuririi sufletului de care, conform Psaltirii, numai cei credincioşi şi drepţi ar avea parte: „Drepţii vor odrăsli ca finicul şi se vor înălţa asemenea cedrilor din Liban" (*Psalmul* 92, 13).

Pentru alchimişti, Phoenix-ul era simbolul Soarelui şi al „Operei la roşu". Alchimiştii taoişti îl asociau sulfurii roşii de mercur, numindu-l „Pasărea de cinabru" (Tan-miao).

Dimitrie Cantemir, în *Istoria Ieroglifică*, se oprește doar la moartea păsării, nu și la renașterea ei, acordîndu-i o simbolistică originală. În „Scara numerelor și cuvintelor ieroglificești tîlcuitoare“ el traduce imaginea „Finicul în foc de aromate moară“, prin „Cela ce în năcazul său să pedepsește și să mîngăie“ (75, p. 138, 253). Phoenix-ul chinezesc nu are forța și valoarea simbolică a celui greco-egiptean. Pasărea femelă (Huang), este simbolul reginei, în opoziție cu dragonul imperial; iar masculul (Fong), trăiește în Soare și este simbolul fericirii. Împreună ei sînt emblema dragostei nepieritoare. În alte legende, „pasărea focului“ e androgină (Fong-Huang), are pene strălucitoare, poposește pe „muntele de ghiață“, este vehiculul celor imortali, simbolizează Soarele, viața și imortalitatea și corespunde emblematic sudului, focului, verii și culorii roșu.

Modelul zoologic al Phoenix-ului egiptean a fost bîtlanul purpuriu (Ardea purpurea), pe care egiptenii îl numeau „bennu“, ca și pe palmierul curmal pe care pasărea obișnuia să-și facă cuibul (87, p. 165). Grecii au numit pasărea și palmierul curmal, Phoenix. Probabil că imaginea bîtlanului purpuriu, în cuibul său din vîrful palmierului, agitîndu-și aripile cu penaj roșu și strălucitor, dînd senzația unor flăcări în razele soarelui ce răsărea, a generat legenda și sacralitatea cu care vechii egipteni au înconjurat această pasăre. Bennu era pentru egipteni simbolul Soarelui ce se înalță și se regenerează, fiind hieroglifa astrului în această ipostază. El era, de asemenea, asociat ciclului anual al revărsării Nilului, de unde raportul său cu regenerarea vegetației, a naturii și a vieții însăși.

CAPITOLUL IV

CREATURI AVIMORFE LEGENDARE

În afară de pasărea Phoenix, căreia i-am acordat un loc special în acest dicționar selectiv de zoosophie, o mulțime de păsări imaginare brăzdează cerul mitologiei. Rezultate din exagerări ale călătorilor antici și medievali prin ținuturi cu faună bizară ca Asia și Africa, sau pur și simplu imaginate pentru a întruchipa un precept moral, filozofic sau mistic, păsările cu caractere fabuloase sau ființele antropoavimorfe, nu se pretează la un comentariu unitar. Le vom prezenta, de aceea, rînd pe rînd, căutînd să punctăm unele din elementele lor comune.

*

SIMORGH-ul persanilor și **ANQA** arabilor sînt de fapt aceeași creatură fabuloasă cu simbolistică analoagă. Păsări care țin atît de grifon cît și de Phoenix, ele au căpătat în literatura persană și arabă o complexă structură simbolică.

Conform tradiției persane, Simorgh-ul este o pasăre imortală, care își face cuibul în ramurile Copacului cunoașterii, dar cel mai des (ca și Anqa și Roc), în vîrful muntelui Kaf — sălașul demonilor și al sufletelor morților. Ea are grai omenesc și transportă eroii în Lumea de Dincolo. Acest rol psihopomp și de mesager al oamenilor între lumea lor și cea a morților, a fost atribuit frecvent, în miturile și basmele popoarelor și altor păsări sau creaturi înaripate (Homa, Roc, Anqa, Pajură, vultur,

etc.), căci pasărea este cel mai vechi și mai răspîndit vehicul mitic al sufletelor în Lumea de Dincolo.

Simorgh-ul era considerat o pasăre tămăduitoare ale cărei pene aveau darul de a vindeca rănile (credințe similare am întîlnit și la Phoenix), așa cum e menționat și în *Cartea Regilor* (Șah Namé), a celebrului poet persan Firdusi (sec. X).

Islamul acordă păsării Simorgh—Anqa un atribut nou și anume acela al divinității, făcînd-o mesager între lumea oamenilor și cea a lui Dumnezeu. Această creatură imaginată de om a fost pusă pe seama imaginației lui Dumnezeu care, conform lui Ibn'Abbâs (*Mas'udi — Pajiștile de aur*, 4, 19), „a creat, în primele vîrste ale lumii, o pasăre de o frumusețe minunată și a înzestrat-o cu toată perfecțiunea; o față asemănătoare celei a omului, un penaj de splendoarea celor mai diferite culori; fiecare din cele patru membre ale sale aveau aripi, cele două mîini ale sale erau înarmate cu ghiare și ciocul său era puternic ca cel al vulturului. Dumnezeu a creat o femelă după chipul masculului și a dat acestui cuplu numele de Anqa. Apoi a revelat aceste cuvinte lui Moise fiul lui 'Imrân: Am dat viață unei păsări de o formă admirabilă, am creat masculul și femela; le-am dat ca hrană animalele sălbatice ale Ierusalimului și vreau să stabilesc relații de familiaritate între tine și aceste două păsări, ca dovadă a supremației pe care ți-am acordat-o printre copiii lui Israel" (25, p. 43).

Reîntîlnim în această descriere elemente clasice ale miturilor și religiilor universale: crearea femelei după chipul masculului, îmbinarea de elemente antropomorfe cu cele avimorfe (ca la Gorgone, Sirene, Harpii etc.), și coexistența aspectului terifiant cu cel sublim, ca o reprezentare a însăși bipolarității divinității. Credința inițială în imortalitatea acestei păsări legendare a fost modificată, probabil sub influența legendei păsării Phoenix. Cosmograful arab Al-Qaswini (sec. XII), afirmă în lucrarea sa *Minunile creaturilor* (*Aja'ib' al-makhluqat*), că pasărea Simorgh—Anqa ar trăi 1700 de ani după care,

la venirea fiului său, tatăl se autodistruge pe un rug funerar.

Dar abia poetul Farid al-Din Attar (sec. XIII), în *Parlamentul păsărilor (Mantiq al-Tayr)*, reuşeşte să ridice simbolul Simorgh-ului pînă la rangul de concept mistic şi filozofic de un rafinament şi de o complexitate greu de întrecut. Toate păsările, obosite de anarhie, se hotărăsc să pornească spre muntele Kaf, în căutarea regelui păsărilor — Simorgh-ul. Unele renunţă de la început: privighetoarea invocă dragostea sa pentru trandafiri, papagalul frumuseţea sa — pentru care e ţinut în colivie, potîrnichea nu poate trăi departe de casa de pe dealuri, nici bîtlanul fără baltă, nici bufniţa fără ruine, etc. Alte păsări renunţă pe parcurs şi doar treizeci de păsări (în persană Si-Morgh), străbătînd şapte văi şi mări (din care penultima se cheamă Dezorientarea, iar ultima Anihilarea), ajung, purificate de suferinţele îndurate, în Lumea de Dincolo pe vîrful muntelui Kaf. Abia aici şi acum, ele realizează că Simorgh-ul (cele treizeci de păsări), sînt chiar ele, fiecare şi toate la un loc. Este paradigma călătoriei spirituale, a purificării şi iniţierii, care ridică Simorgh-ul la rangul de simbol al căutării de sine, căci puterea şi puritatea nu s-ar afla în afara sinelui.

*

Pasărea ROC, zburătoare mitică închipuită tot de arabi, se pare că nu este decît o altă ipostază a păsării Simorgh—Anqa. Acest monstru fabulos a pătruns în evul mediu european prin legendele arabe (*Halima* sau *Aravicon Mithologhicon*), care au circulat şi în Ţările române.

Fără îndoială, găsirea în realitate a unui posibil model zoologic al gadinei Roc, nu e o întreprindere uşoară. Descrierea ei este similară în toate legendele, fie că sînt africane, asiatice sau europene, dar locul unde ea sălăşluieşte diferă. După o legendă kurdă, cea a prinţului Ibrahim şi a prinţesei Nushafarîn, pasărea Roc ar face

aceleași isprăvi ca Simorgh-ul, fiind descrisă ca o pasăre albă, lungă de 18 metri, originară din marea Muhît (Mediterana). Autorul lui *Nuzhat-ul-qulub*, menționează pasărea Roc printre păsările originare din Marea Chinei. (25, p. 655). În basmele arabe *1001 de nopți*, cuibul gadinei se află pe muntele Kaf (Munții Caucaz). Totuși, Sindbad, unul dintre eroii acestor legende, o găsește viețuind într-un ostrov de la miazăzi. Tot într-un ostrov de la miazăzi, la sud de Madagascar, a auzit despre aceste păsări călătorul venețian Marco Polo, care le descrie astfel: „Păsările-grifoni, care apar în anumite anotimpuri ale anului ... sînt asemenea vulturilor, dar sînt nemaipomenit de mari, încît ... aripile lor acoperă treizeci de pași și penele lor sînt lungi de doisprezece pași, și sînt atît de puternice încît înșfacă în gheare un elefant, se ridică cu el sus de tot, apoi îl lasă să cadă și în felul acesta îl omoară, și coborînd, mănîncă din el cît vor. Oamenii de pe insulă le numesc Roc, și altă denumire n-au. Nu știu dacă sînt păsări-grifoni sau altă specie de păsări tot așa de mari, dar vă spun că n-au înfățișarea jumătate leu, jumătate pasăre pe care noi o dăm grifonilor: seamănă întrutotul cu un vultur, dar mult mai mare“ (89, p. 314).

După cum se vede datele sînt descurajatoare. Legende și călători, indică locul de origine al păsării Roc în toate direcțiile posibile: la vest (Marea Mediterană), la est (Marea Chinei), la nord (Munții Caucaz), și la sud (Insula Madagascar), făcînd aproape imposibilă delimitarea vreunui ținut în fauna căruia să se caute un model zoologic, un animal real care ar fi putut genera legenda păsării Roc.

Totuși, acordînd credit unui călător lucid — Marco Polo — și unui marinar legendar — Sindbad — unii comentatori au lansat ipoteza că prototipul zoologic al fabuloasei păsări Roc, ar putea fi un struț gigant (*Aepiornis*), din insula Madagascar, căruia i s-au găsit scheletul și ouăle uriașe pe care malgașii le folosesc ca rezervoare pentru apă (87, p. 144). Această pasăre monstru,

a cărei înălţime ajungea pînă la 4—5 metri, nu mai trăieşte astăzi, dar pînă acum cîteva veacuri ea făcea parte din fauna Madagascarului — insulă pe care ştim că au pătruns arabii, încă de la sfîrşitul primului mileniu, numind-o în hărţile lor *Marea insulă a Lunii* (*Djezair El Quomr*).

În *1001 de nopţi*, unde pasărea e detaliat descrisă, Roc apare în special sub aspectul său teribil, de monstru, simbolizînd forţele declanşate ale materiei. Văzduhurile se întunecă şi vîjîie ca de o furtună cînd soseşte în zbor gadina Roc. Aripile ei sînt mai mari ca nourii, poate ridica munţi în gheare, iar oul ei e cît un deal. Cînd rinocerul ia elefantul în corn, fiind orbit de grăsimea acestuia, gadina Roc îi apucă pe amîndoi în căngi, ducîndu-i prin văzduh de mîncare puilor ei, în vîrful muntelui Kaf (91).

Dar în spatele acestui aspect fioros şi terifiant, simbol al forţelor primare şi oarbe (în faţa cărora oamenii obişnuiţi şi creaturile naturii păleau de spaimă), se ascund calităţi mai subtile, pentru care pasărea Roc era căutată şi nu ocolită de adevăraţii eroi ai legendelor arabe. Cea mai importantă calitate a acestei păsări fabuloase, este faptul că sălăşluieşte peste mări şi ţări, în Lumea de Dincolo, pe vîrful muntelui Kaf — adică exact acolo unde vrea să ajungă eroul. El se coase pentru aceasta într-o piele de berbec sau de cămilă şi pasărea Roc îl ia în gheare şi-l duce pe munte puilor săi. Transpare de aici, pe de o parte rolul psihopomp al păsării Roc, iar pe de altă parte funcţia rituală a mascării în piele de animal pentru a ajunge în lumea strămoşilor — ca substitut şi reminiscenţă a înghiţirii şi regurgitării eroului mitic de către animalul totem. Observăm astfel suprapunerea a două motive mitico-rituale similare ca efect (ajungerea în Lumea de Dincolo), dar distincte formal (în ghearele unei păsări, sau prin îngurgitarea neofitului de către animalul totem).

Am văzut că în afară de alte caracteristici comune, în descriere şi simbolistică, Simorgh-ul, Anqa şi Roc îşi au

sălaşul în acelaşi loc, muntele Kaf. Acest munte, sau lanţ de munţi (este vorba de munţii Caucaz), înconjoară pămîntul, fiind graniţa între cele două lumi, cea vizibilă şi cea invizibilă. El este inaccesibil muritorilor, nimeni neştiind ce se află în spatele lui. După cum e descris în legendele arabe e făcut tot din perlă verde, e locuit de cele mai nobile făpturi şi apărat de cei mai puternici îngeri.

Pasărea Roc este o ipostază a Simorgh-ului şi toate simbolurile referitoare la Simorgh—Anqa rămîn valabile şi în cazul său. Numai că la Roc, primează aspectul legendar în timp ce la Simorgh—Anqa primordial este aspectul mistico-simbolic.

*

Poate părea ciudat, dar în şirul de păsări Phoenix, Simorgh, Anqa, Roc, îşi află locul şi **PAJURA** din basmele şi credinţele româneşti şi de aiurea. Conform *Dicţionarului universal al limbei române*, al lui Lazăr Şăineanu, „Pajura" (Pajoră, Pajeră, Pajiră, Pagiră), ar veni de la cuvîntul polonez şi rutean „pazur" (gheară), iar cealaltă denumire pe care i-o acordă poporul „Sgripţor", ar proveni de la arhaismul moldovenesc „a sgrepţora" (a zgîria cu unghiile).

Poporul o consideră „împărat al păsărilor" (ca Simorgh—Anqa în tradiţiile persane şi arabe şi Phoenix în cele greco-egiptene), fiind cea mai falnică şi puternică dintre ele. Ea a devenit astfel, cvasiuniversal, un simbol al forţei, al maiestăţii şi al regalităţii, pe care le întruchipează (cu crucea în cioc, cu arme în gheare, cu două capete etc.), în blazoane şi steme din Evul Mediu pînă în ziua de azi. Conform lui J. G. Frazer, vulturul bicefal — simbolul supunerii supreme în Asia Mică — ar fi de origine hitită. Simbolul a fost preluat de turcii selgiucizi, de la care a fost împrumutat şi adus în Europa de cruciaţi.

În basmele şi credinţele româneşti, Pajura este un vultur uriaş şi năzdrăvan, care locuieşte în „lumea cea-

laltă", în „lumea neagră", sau în „lumea de jos". Cuibul și-l face fie pe munții cei mai înalți (ca pasărea Roc), fie pe vîrful unui arbore mare din apropierea unui lac sau a unei fîntîni (ca Phoenix și Simorgh, în unele legende). Structura cea mai frecventă a unui basm cu Pajură constă din următoarele elemente: eroul fiind în Lumea de Dincolo, vede într-un copac uriaș un cuib de pajură și un balaur ieșind din lac și încercînd să înghită cei trei pui. Eroul taie capetele balaurului. Pajura de bucurie înghite și apoi îl vomită pe erou mai tînăr și mai frumos (întîlnim din nou acest motiv universal în gîndirea mitico-rituală). Eroul e scos de Pajură din Lumea de Dincolo. Pe drum, acesta îi dă cantități uriașe de mîncare și cînd aceasta se termină chiar bucăți din trupul său.

Reținem deocamdată aspectul ei terifiant și voracitatea, care o apropie simbolic de alte creaturi înaripate (Roc, Harpii, Sirene etc.), locul unde sălășluiește și rolul de vehicul al eroului între cele două lumi (ca Simorgh, Anqa, Roc).

Dar ceea ce o apropie de pasărea Phoenix este pe de o parte simbolistica pregnant solară a vulturului, iar pe de altă parte nemurirea și posibilitatea sa de a întineri, pe care credințele populare i le atribuie. Astfel, din răspunsurile unor informatori din sudul Moldovei, la chestionarul folcloric al lui B. P. Hasdeu, aflăm că „Vulturul nu îmbătrînește niciodată, pentru că a furat crucea de la fîntîna lui Iordan și cînd e de 30 de ani, merge acolo și se scaldă în rîu și întinerește" (82, p. 293). Este evident vorba de o contaminare de la mitul și ritul creștin al botezului. Funcția rituală a focului și a arderii, din legenda păsării Phoenix, este preluată aici de cea a apei și a spălării rituale. Într-adevăr, în *Fiziolog*, la interpretarea mistico-simbolică referitoare la vultur se spune că pasărea întinerește schimbîndu-și penele prin botez, cînd se scaldă în rîul Iordan. În micul său bestiar, Leonardo da Vinci păstrează arderea purificatoare, din mitul păsării Phoenix, pe care o combină cu scăldatul în

apa regeneratoare din mitul creştin: „Cînd a început să îmbătrînească, Pajura zboară atît de sus, încît căldura soarelui îi arde penele; dar natura îi îngăduie să-şi recapete tinereţea dacă se scaldă în apă puţin adîncă" (77, p. 88).

*

Creaturile avimorfe din miturile şi legendele Greciei antice au caractere similare. Indiferent că este vorba de păsările **STYMFALIENE, GORGONE, HARPII** sau Sirene, nu mai găsim la ele o structură bipolară, echilibrată simbolic (aşa cum am întîlnit la pasărea Roc sau la Pajură), ele fiind în exclusivitate simboluri malefice. Ele nu mai au menirea de a ajuta eroul legendar, ci de a-l răpune. Dar mitologia greacă, avînd un evident caracter pozitiv şi optimist, acordă eroului şansa victoriei în această luptă cu forţele oarbe din afara sau dinăuntrul său. Hercule nimiceşte păsările fioroase cu penele, ghearele şi ciocul de aramă, care transformaseră oraşul Stymfalos într-un deşert; Perseu răpune pe Gorgona Meduza; Orfeu — Sirenele; iar Boreazii alungă Harpiile.

Nu numai menirea şi destinul le sînt asemănătoare, ci şi apariţiile lor terifiante: cu gheare, pene, ciocuri, colţi sau priviri purtătoare de moarte şi, de asemenea, aspectul lor hibrid: jumătate fecioare, jumătate păsări. Din această identitate formală apar, totuşi, unele deosebiri simbolice care ne impun o privire mai atentă şi amănunţită. Am văzut deja aspectul şi caracterul distrugător al Gorgonelor şi al păsărilor Stymfaliene. Harpiile erau pentru Hesiod (*Theogonia*), divinităţi înaripate, fecioare fermecătoare cu părul despletit şi zborul vijelios, fiice ale oceanidei Electra şi a lui Thaumas (92, p. 33). La Apolonius din Rodos (*Argonautica*), la Virgiliu (*Eneida*, III) etc., Harpiile devin monştri cu chip şi sîni albi de femeie şi trup de vultur, cu unghii ascuţite şi încovoiate, puşi de zei să chinuie şi să tracaseze oamenii, hulpăvindu-le cu nesaţ şi lăcomie bucatele.

Ele sînt puse pe fugă de argonauții Zetes și Calais, fiii lui Boreas, și numai apariția zeiței Iris oprește lupta și le salvează viețile. Parabola pare limpede: Harpiile invocă norii groși și sumbri ai furtunii (numele lor Vijelia, Zbor iute și Obscura susțin ideea), care sînt izgoniți de vîntul boreal, pînă la apariția curcubeului (zeița Iris), însemnul sfîrșitului de furtună. După unii comentatori Harpiile își au originea în miturile Orientului. Într-adevăr, întîlnim în cultul vedic semidivinități asemănătoare (Marutas), care prezidează vînturile, norii și furtunile, mînuind arme de aur — fulgerul și trăznetul.

Voracitatea, lăcomia și nesațietatea Harpiilor au fost asociate efectelor distrugătoare ale furtunii asupra recoltelor, dar ele pot simboliza la fel de bine și alte calamități, precum seceta, epidemiile sau foametea (Harpia Celeno amenință cu o perioadă de foamete năprasnică pe Eneea și pe însoțitorii săi — 93, p. 77). Numele lor vine din grecescul „harpazein" — a înșfăca, a răpi.

Rapacitatea nu este însă singurul lor aspect. Aceste creaturi monstruoase, antropoavimorfe, locuiesc în munți, sînt invulnerabile, au trupul obscen, spurcă totul cu excremente și răspîndesc o duhoare infectă. Ele simbolizează viciile și obsesiile posesive, ce-l hărțuiesc și-l sfîșie pe om, dar și energiile oarbe și forțele obscure ale cosmosului. Astfel de genii înaripate apocaliptice, menite să distrugă și să pedepsească pe păcătoși, circulau din abundență și în superstițiile românilor. Iată cîteva credințe culese de la diverși informatori populari, referitoare la „Păsările cu ciocul de foc", „Păsările de fier" și „Eghipturoaice".

„Eghipturoaicele sînt niște păsări «grozave» cari urmăresc prin toate chipurile nimicirea pămîntului" (94, p. 101). Interesantă denumirea populară a acestor creaturi care, ca și denumirea de Faraonoaice pentru Sirene, ne indică proveniența străină a acestor credințe. „Păsările de fier" vor veni la vremea de apoi și-au să sugă sîngele, au să scobească și ciugulească trupul oamenilor cu

ciocul lor de fier (95, p. 226). La fel, „Păsările cu ciocul de foc“ care „vor veni la vremea de apoi, sau la sfîrşitul lumii; sînt păsări ale iadului, de pe lumea cealaltă; ele vor ciupi şi rupe pe cei păcătoşi şi pe cei care au făcut rău, le vor suge sîngele, vor omorî tot ce va rămîne viu, vor face mari stricăciuni“. Ele sînt descrise ca „nişte corbi mari“ sau ca nişte păsări „cît bivolii de mari şi care stau între nişte munţi, într-o mare meaşniţă [mocirlă] băgate de Alexandru cel Mare“ (82, p. 225).

Din nou un indiciu al unei origini străine, care ne îndeamnă să cercetăm mult circulatul roman popular *Alexandria:* „Şi de acolo merseră pre lîngă mare şi ajunseră la un munte de fier, şi era acolo nişte pasări cu obrază ca de muiare şi cu ţiţele şi cu părul de muiare, şi să lăsă pre oaste şi lua omul de pre cal şi fugiia cu el la munte. Altora le scotea ochii“. (69, p. 68). Elemente precum antropoavimorfia monştrilor din *Alexandria*, rapacitatea lor, locul unde sălăşluiesc (muntele de fier), etc. — îi apropie formal şi simbolic de celelalte genii înaripate: Roc, Pajură, Harpii, Gorgone, Sirene, Păsările cu ciocul de foc, Păsările din Stymfalos, Eghipturoaice. Chiar dacă fiecare dintre ele are, aşa cum am văzut, una sau mai multe caracteristici care le diferenţiază, totuşi ele par a fi de aceeaşi factură şi născute de mecanisme psihologice similare.

*

Puţini autori greci sau latini s-au pus de acord în ceea ce priveşte numărul, numele şi originea **SIRENELOR.** Fără să aibă o importanţă majoră, iată totuşi o probabilă biografie legendară a lor: în număr de trei (**Parthenope, Ligia şi Leucosia**), ele erau fiicele zeuluifluviu Achelus şi ale muzei Melpomena. Aceste nimfe, demoni sau monştri ai mărilor, jumătate fecioare—jumătate păsări, acompaniindu-se din liră şi flaut, ademeneau cu frumuseţea şi cîntecele lor dulci şi înşelătoare pe navigatori. Aceştia, fie îşi pierdeau minţile şi mureau de dor, fie li se aruncau în braţe, unde aflau moartea în

locul dragostei, adăugînd încă o victimă la puzderia ce acoperea insula legendară.

După Plinius, ele sălăşluiau în India unde prin cîntecele lor adormeau pe oameni pentru a-i devora. Ele cunoşteau şi puteau dezvălui omului toate secretele, iar vocile lor domoleau vînturile mării (79, vol. II, p. 217). Într-adevăr, o celebră legendă care circula în India antică, despre care nu putem şti dacă era un produs local sau de influenţă greacă, povesteşte naufragiul unui negustor pe coastele Ceylonului, locuit, după cum se credea, de căpcăune. „Avînd facultatea de a se transforma în încîntătoare femei tinere, aceste respingătoare creaturi amăgeau pe naufragiaţi şi îi devorau. În timp ce tovarăşii săi de drum cedau farmecelor lor, tînărul negustor a avut tăria sufletească şi cutezanţa de a fugi (...) el a revenit în fruntea unei armate pentru a extermina pe căpcăune“ (96, p. 96).

Credem, însă, că originea legendei Sirenelor trebuie căutată în mitologia egipteană, unde una din ipostazele sufletului uman (Ba), care hoinăreşte prin locurile frecventate odinioară de defunct, era reprezentată în papirusurile religioase prin hieroglifa unei păsări cu cap de om.

Aşa cum am văzut, considerarea pasării ca vehicul al sufletului în Lumea de Dincolo, sau ca reprezentare propriu-zisă a sufletului, era o credinţă universal răspîndită. Sirenele au fost considerate ca fiind sufletele nefericite ale morţilor, devenite monştri devoratori cu chip şi glas divin, invidioşi şi malefici celor vii. Ele îl ademeneau pe om în ţinutul lor, în Lumea de Dincolo — lumea cunoaşterii absolute, cunoaştere pe care o propun viitoarei victime:

„Vestitule — Odiseu din mîndru neam,
Din toţi tu cel cu slava cea mai multă,
Opreşte-te la noi şi stăi şi-ascultă!
Căci nimeni n-a trecut pe-aici nainte
Să nu fi stat s-asculte aici, şi apoi

Să plece-avînd cu mult mai multă minte
Decît avea, căci toate le știm noi,
Și cîte-au suferit prin vreri preasfinte
La Ilion ai Troiei fii și voi,
Și totul știm, ce e pe-ntreg pămîntul.
Așa le răsuna de-acolo cîntul
Și-aveau dumnezeiesc în gură glasul"
(84, Cartea XII, 33, 34, 35).

Întruchipînd pericolele navigației marine, imaginea Sirenei s-a alterat cu timpul. Posibilitatea de a zbura i-a fost înlocuită cu aceea de a înota, devenind jumătate fecioară — jumătate pește. Este greu de stabilit perioada și motivul exact al acestei transformări formale a Sirenei, care a produs un cîștig al valorii simbolice, dar și o creștere a difuziunii și a popularității paradigmei. Motivul marii difuziuni a Sirenei-pește este explicat de C. Prut, prin fascinația pe care lumea apelor o produce, ca tărîm antropogonic, asupra fanteziei. Levointurier explică succesul răspîndirii acestei imagini compozite prin posibilitățile decorative pe care le oferă, existînd o atracție pentru decorativul motivului straniu dar lipsit de agresiune (19, p. 30, 31).

Totuși, imaginea inițială a Sirenei, sub forma femeii-pasăre, n-a fost cu desăvîrșire uitată. Ea persistă pînă în Evul Mediu zugrăvită pe capitelurile bisericilor La Sauvigney, Saint-Sermin din Toulouse, în catedrala din Rouen etc.

Sirena-pește n-a fost un produs singular al imaginației. Astfel de creaturi marine hibride, antropoihtiomorfe, au abundat în mitologia popoarelor și în special a celor mediteraneene: zeul Dagon, al filistinienilor, zeița Derceto, a sirienilor, Dirce din Ascalon, al palestinienilor, zeul Triton și nimfele Nereide, ale grecilor și un alt mare număr de divinități marine la care motivul ihtiomorf apare implicit sau diluat, fiind însoțite sau metamorfozîndu-se într-un pește.

În vechile credințe ale românilor, Sirena e numită în diverse chipuri: Știma apelor, Zeoaie, Femeia-Pește etc.,

dar nume ca Faraonoaica sau Eghipturoaica ne conduc la ideea unei miraculoase memorii ancestrale a motivului inițial, originar în mitologia Egiptului.

„Poporul crede că departe-departe, la răsărit este o lighioană, jumătate pește și jumătate fată, care cîntă fel de fel de cîntece, cu fel de fel de versuri. De la dînsa fură ici-colea cîte un cîntec oamenii cei buni la Dumnezeu și care au inimă bună, spun și altora cele auzite" (94, p. 301).

Faraonoaicele, conform credințelor românești, se nasc din oameni blestemați de părinți. Ele locuiesc în adîncurile mării și ies cînd apele sînt liniștite, aducînd din străfunduri pietre prețioase ca daruri și momeală. Dincolo de țara lor — marea — se află ținutul mîncătorilor de oameni.

E interesant că în aceste credințe s-a păstrat elementul seducător (pietrele prețioase — în locul frumuseții legendare a Sirenelor) și diluat, elementul revelării (cîntecele). În schimb, funcția devoratoare dispare, fiind comutată altor ființe fantastice, vecine cu Faraonoaicele — mîncătorii de oameni.

Dealtfel, foarte frecvent în poveștile populare, Faraonoaica nu apare singură ci însoțită de o întreagă cohortă de ființe acvatice fabuloase: Cel-din-baltă; Zînul-mărilor (cel lipsit de grai și de vedere, care înghite oamenii și-i ține vii în pîntec); Sorbul-mărilor (care-i îneacă pe oameni); Dulful (cel ce dispune de toate bogățiile mării) etc. (94, p. 301). Fără să rivalizeze simbolic cu motivul Sirenei, aceste creaturi imaginare masculine care populează apele, sînt desigur tot niște reminiscențe ale unor vechi credințe și divinități păgîne.

Imaginea Sirenei apare în diverse ipostaze în reprezentări iconografice, (pe vase de lut, pe plăcile de teracotă ale sobelor, pe discuri heraldice, pe porți maramureșene, pe căruțele țiganilor etc.), precum și în reprezentări „vivante", la bîlciuri.

Motive similare celui al Sirenelor sînt larg răspîndite în folclorul popoarelor europene: Rusalca, Melusina, On-

dina, Mermaid etc. În Evul Mediu, Sirenele au întruchipat iubita fatală, supranaturală și, în general, amorul malefic. În acest sens paradigma Sirenei se reduce la cea a unui alt demon din mitologia greacă și anume Empusa, fiica lui Hecate, care se metamorfozează într-o femeie frumoasă pentru a-l seduce și apoi răpune pe bărbat. Această credință mitico-legendară, universal răspîndită, a femeii supranaturale, seducătoare-devoratoare, a fost magistral comentată de Roger Caillois în eseul său *Călugărița* (81, p. 49).

La români motivul amorului malefic e întruchipat în special de „Știma apelor". În vechi credințe și legende, flăcăi vrăjiți și ademeniți de Femeia-Pește, pier devorați sau înecați în căutarea ei. Această credință s-a generalizat și simplificat, rămînînd doar ideea unor rîuri flămînde de carne omenească, care „poftesc ca în fiecare an să se înece cineva întrînsele. (. . .) Tot superstițiozii cred că rîurile acestea se aruncă și sună [vezi cîntecele ademenitoare ale Sirenelor, strigătele lugubre ale Melusinei etc.], cînd îndelungă vreme n-au avut vreun mort" (20, p. 104). Gh. Șincai, persiflînd aceste credințe, continuă în *Învățătură firească spre surparea superstiției norodului*: „Țăranii nu se îndestulesc cu acelea care le am zis pînă aci ci sporesc întru nebunii și zic că în rîurile acelea, în care se îneacă mai mulți oameni, se țin zeoaie ce se numea de strămoșii noștri romani cei bătrîni, cînd încă era păgîni, nimfe, care leșuiesc [pîndesc] după viața oamenilor . . ."

În această descriere, destul de detaliată a superstiției, Șincai nu pomenește nimic despre ipostaza seducătoare a „zeoaielor". Dimitrie Cantemir, la începutul aceluiași veac XVIII, nu uită această ipostază, dar o diminuează, în definiția pe care o dă „Sirinei": „Fată de mare, carile dzic că cu cîntecul adoarme pe călători" (74, p. 23).

În fond, funcția ademenitoare a Sirenei are o importanță majoră în structura ei simbolică, fiind cea care o diferențiază net de celelalte ființe imaginare avimorfe, similare (Roc, Harpii, Gorgone etc.). Rapacitatea Sire-

nei nu se manifestă făţiş, ea nu se repede asupra omului pentru a-l răpune, ci îl seduce, îl ademeneşte, îi ia minţile şi-l face pe el să alerge spre ea. Cîntecele ei divine, frumuseţea supranaturală, promisiunea cunoaşterii absolute, sau pietrele preţioase aduse de ea din adîncuri, nu-i înmoaie ferocitatea, ci doar o ascund, făcînd-o astfel mai perversă şi mai subtilă. În acest sens, Sirena ne apare — în esenţă — ca o reprezentare a capcanei, care întîi ademeneşte şi apoi răpune. Dar adevărata esenţă a Sirenelor se lasă dezvăluită doar considerîndu-le în relaţie cu eroul legendar. De aceea nu vom putea descifra complexa simbolistică a acestor fiinţe fabuloase, fără să revenim la legendele Greciei antice şi la cei doi eroi, Ulyse şi Orfeu, care în chipuri diferite au înfruntat propriile lor tentaţii malefice.

În legendara călătorie a argonauţilor, Orfeu a opus harul său cîntecelor înşelătoare ale Sirenelor; lira sa, primită în dar de la zeul Apollon, a cîntat mai dulce, încremenind astfel cîntul magic al nimfelor.

Ulyse opune voinţa şi înţelepciunea, căci, iniţiat de vrăjitoarea Circe, astupă cu ceară urechile marinarilor săi, iar el se leagă de catargul corăbiei pentru a putea rezista ispitei mortale. Dacă viaţa şi iniţierea sînt comparate cu o călătorie pe mare, Sirenele simbolizează cursele şi capcanele cu sclipiri de aur născute din dorinţi şi pasiuni. Ulyse se agaţă de realitatea dură a catargului, aflat în centrul corăbiei şi reprezentînd axa vitală a spiritului, pentru a scăpa de iluziile pasiunii sale nefaste.

Scenariul mitic şi relaţiile între erou şi Sirenă diferă radical faţă de celelalte animale fabuloase terifiante. Eroul legendar nu mai e pus să depăşească invulnerabilitatea monstrului (speculînd somnul acestuia şi folosindu-se de arme năzdrăvane), ci are o sarcină mai subtilă şi mai dificilă — să-şi depăşească propria sa vulnerabilitate şi deci condiţia sa umană. Implicit, Sirenele devin ele cele vulnerabile şi se sinucid (nu sînt ucise) aruncîndu-se în mare (transformîndu-se în stînca şi azi

numită Sirenusa), căci oracolul le prezisese pieirea atunci cînd un singur muritor va scăpa de vraja lor. Acest vechi motiv-simbol a devenit un model inițial pentru tema tentațiilor din legendele hagiografice ulterioare.

*

Printre zburătoarele mitice apare un exemplar singular în felul său. E vorba de pasărea CALANDRINON, un simbol foarte puțin răspîndit și a cărui origine mitologică și etimologică, nu ne este cunoscută.

Legenda Calandrinonului am găsit-o doar în cartea populară *Floarea Darurilor* și în micul bestiar compus de Leonardo da Vinci, care cu siguranță a preluat subiectul tot din *Fiore di virtú.*

Pentru a putea face o cît de sumară deducție asupra acestui simbol să vedem semnificația pe care *Floarea Darurilor* o acordă acestei păsări imaginare. În capitolul *Pentru Dragoste* se spune:

„Deci dragostea aceasta poate să o aseamene neștine unii păsări cei zic Kalandrinon, care are această fire întru sine, că deacă o aduc înaintea bolnavului și iaste ca să moară de acea boală, întoarce capul ei și nu'l veade, iar deacă iaste ca să se scoale bolnavul, îl veade și toată boala iase dintr'însul" (67, p. 3).

Ceva mai limpede și cu unele elemente suplimentare o descrie Leonardo da Vinci: „Calendrinul, este o pasăre despre care se spune că, adusă fiind la căpătîiul unui bolnav pe moarte, își întoarce capul, fără a-l privi nici o clipă; dar dacă acestui bolnav îi este hărăzit să scape cu zile, pasărea nu-l slăbește din ochi; ba chiar se zice că, datorită ei, bolnavul se vindecă" (77, p. 86).

Ce putem vedea din aceste texte? În primul rînd, Calandrinonul apare ca simbol al destinului omului, sau al judecății divine al cărei mesager este. În al doilea rînd, cu toate că păsării i se acorda putința de a hotărî (sau de a înfăptui hotărîrea altuia), asupra vieții sau morții omului, ea nu este prezentată ca un monstru înaripat și feroce, cu gheare și cioc de fier, cum am văzut

că se întîmplă cu alte creaturi avimorfe similare. Ba chiar, unii comentatori o identifică cu o specie de vrabie (Anthus campestris), fără a-şi susţine însă în vreun fel afirmaţia (O. Drimba, *Note* la 77, p. 105). După părerea noastră ar putea fi vorba de ciocîrlie, iar numele de Calandrinon să fi fost pus de Gozzadini (care a redactat *Fiore di virtú*), după italienescul „calandra" (ciocîrlie). Mai mult, obiceiurile ciocîrliei — de a-şi face cuibul pe pămînt, şi nu în copaci, de a zbura foarte iute şi vertical spre cer pînă dispare şi apoi de a reveni ca o săgeată spre pămînt — au generat, în ţinuturile unde sălăşluieşte, credinţa că ar fi un mesager între cer şi pămînt, un simbol al destinului.

Dar ceea ce este mai interesant este felul în care Calandrinonul produce moartea sau însănătoşirea şi anume prin privire. Refuzul de a-l privi pe om însemna moartea, iar privirea intensă a acestuia, fără a-l slăbi din ochi, aducea după sine însănătoşirea lui. Din nou funcţia privirii este primordială, dar de data aceasta ea nu e malefică şi ucigătoare (ca la Vasilisc, Meduză etc.), ci dimpotrivă, e o privire dătătoare de viaţă. Abia lipsa ei este însemnul morţii.

Am văzut că pasărea Calandrinon şi obiceiurile ei miraculoase sînt o exemplificare a virtuţii dragostei şi tîlcuirea morală urmează în textul din *Floarea Darurilor*, astfel: „Aşa face şi darul dragostei, nu veade spre nici o greşală, ce pururi să scârbeaşte de fieştecare lucru necuvios, ce rămâne cu darul şi cu binele, şi totdeauna întră întru toată inima cea blagorodnică, precum fac şi paserile întru înfrunzirea pădurilor, şişi arată bucuriea lor, şi precum face lumina, cât mai mult o pui la întunearec, atâta mai mult luminează, aşa şi darul Dragostei cei adevărate să cunoaşte mai mult spre înprotivire" (67, p. 3).

CAPITOLUL V

SALAMANDRA — OBSESIA INCOMBUSTIBILITĂŢII

Focul n-a fost considerat doar ca un element ce purifică producînd moartea şi renaşterea într-un nou trup, ca în legenda păsării Phoenix. El era, de asemenea, şi cel de al patrulea element constitutiv al cosmosului, alături de pămînt, aer şi apă. Platon (427—347 î.e.n.) susţinea că, aşa cum pe pămînt trăiesc animalele terestre, în aer — păsările şi în apă — peştii, trebuie să existe fiinţe care trăiesc în foc, şi nu-l putem acuza de lipsa unei oarecare logici. Pentru filozoful grec aceste fiinţe erau stelele. După aproape 2000 de ani, savantul, medicul, alchimistul şi filozoful Cornelius Agrippa (1486—1533), modifică postulatul lui Platon, acordînd virtutea mirifică de a trăi în foc salamandrei şi greierului. Agrippa se baza pe opiniile lui Aristotel, Dioscoride şi Plinius cel Bătrîn, care au înlocuit fiinţele-stele, ale lui Platon, cu salamandra a cărei piele netedă, de un negru intens cu pete galbene i-au făcut probabil să o asocieze cerului înstelat al nopţii. Despre stele-reptile de foc, ne vorbeşte şi o veche credinţă populară românească, culeasă în Dolj, care susţine că „stelele sînt şerpi de foc cu nestemate în frunte" (82, p. 132).

Credinţa în incombustibilitatea salamandrei ar fi fost, după Plinius cel Bătrîn (*Ist. Nat.* X), vehiculată încă de vechii babilonieni şi egipteni, cărora probabil le-a fost suficient să observe această reptilă cu trupul rece încălzindu-se la soare, pe pietrele încinse, pentru a-i acorda putinţa de a trăi în foc. Pentru egipteni hieroglifa salamandră desemna un om mort de frig şi se credea că

reptila are darul de a stinge focul, datorită răcelii ei. Tot Plinius, care de regulă a crezut şi a scris tot ce a auzit, se arată sceptic la această ultimă calitate atribuită salamandrei de magicienii egipteni şi babilonieni căci dacă ar fi fost adevărat ceea ce susţineau ei, afirmă Plinius, ea ar fi fost folosită la stingerea incendiilor.

În cartea a XI-a a *Istoriei Naturale*, Plinius descrie o insectă înaripată cu patru picioare (să fie vorba de greiere, de care aminteşte mai tîrziu Agrippa?), pe care o numeşte „pyrallis", sau „pyrausta" şi care ar trăi în „cuptoarele de cupru din Cipru, chiar în mijlocul focului", de unde dacă ar ieşi să zboare în aer ar muri instantaneu (78, p. 123), aşa cum pasărea ar muri în apă şi peştele în aer.

Dimitrie Cantemir, considera legenda salamandrei o fantezie, catalogînd reptila drept „un fel de jiganie, pentru carea băsnuiesc poeticii că lăcuieşte în foc" (74, p. 21). Totuşi, în *Istoria Ieroglifică*, el uzează de simbolul salamandrei care apare locuind în foc şi hrănindu-se cu jăratec, în visul Hameleonului: „Iară în mijlocul focului o jiganie groznică vădzu, carea la chip ca şopîrla însă cu multul mai mare şi mai groasă a fi i să părea. Aceasta în toate părţile prin pară primblîndu-să, fără saţiu jăratecul paştea şi de mare lăcomie şi spudza înghiţiia nemică cevaşi de atîta înfocată văpaie betejindu-să (...) şi altă jiganie, fără de salamandră, foc a paşte nu poate". (75, p. 69).

În Evul Mediu, credinţa în putinţa salamandrei de a vieţui în foc, era populară în toată Europa. Se spunea că salamandra este un mic dragon care trăieşte în foc şi care face coconi pe care femeile îi torc. Ele ţes din aceste fire pînze şi veşminte, pe care pentru a le curăţa şi spăla le aruncă în flăcări. Despre astfel de ţesături miraculoase vorbesc şi Plinius în *Istoria Naturală* (XIX, 4) şi Marco Polo în *Descoperirea Lumii.* Acesta din urmă susţine că în munţii Thian-Chan „salamandra nu este un animal, ca pe la noi, ci o vînă subpămînteană...", un minereu, pe care localnicii îl extrag din

munte, îl despică în fire subţiri, îl usucă, îl pisează, îl spală pînă obţin nişte fire din care ţes o pînză pe care o curăţă şi o albesc aruncînd-o în foc (89, p. 126). Este evident că Marco Polo se referă la azbest, pe care Plinius îl numea „linum vivum" (in viu). Într-adevăr, în Europa medievală, ţesăturile făcute din azbest erau vîndute ca făcute din piele de salamandră, fapt ce dovedea incontestabil existenţa reptilei şi proprietăţile ei fabuloase.

În iconografia medievală salamandra reprezenta pe cel drept, credincios şi statornic, care nu-şi pierdea niciodată liniştea sufletească şi încrederea, în mijlocul zbuciumului vieţii simbolizat de flăcări. Ca o ciudăţenie, fiind puţin probabilă o astfel de origine etimologică, numele salamandrei ar exprima acest motiv (om împăcat), prin alăturarea cuvîntului arab „salam" (pace), şi a grecescului „andros" (bărbat).

Salamandra apare şi în reprezentările heraldice medievale. Pe blazonul regelui Francisc I, al Franţei, contemporan lui Agrippa, sub imaginea salamandrei în mijlocul flăcărilor apărea deviza „J'y vis et je l'eteins" (Trăiesc în foc şi-l sting).

Alchimiştii au preluat salamandra ca simbol al spiritului elementului foc, al „pietrei fixate la roşu" şi al sulfului incombustibil — care era simbolizat şi de pasărea Phoenix. Într-una din cele 50 de embleme din *Scrutinium Chymicum* (1587), a lui Michael Mayer — salamandra în mijlocul flăcărilor urmează imediat emblemei în care alchimistul se lasă pradă focului într-un cuptor, lăsînd să se înţeleagă că schimbările materiei alchimice trebuiau să aibă loc concomitent cu cele din trupul şi sufletului alchimistului (28, fig. 29).

Acestui animal, cu existenţă reală şi legendară, i s-au atribuit diferite relaţii cu focul: că ar putea trăi în foc, că ar putea trăi doar în foc, că ar stinge focul, că se hrăneşte cu jăratec etc. Datorită observării faptului că reptila îşi reînnoieşte pielea (primăvara la soare), sau datorită unei contaminări fireşti cu mitul atît de răs-

pîndit și de înrădăcinat al păsării Phoenix, salamandrei i s-a acordat și posibilitatea de a muri în flăcări și de a renaște din propria-i cenușă. Acest element a atras după sine toate consecințele simbolice ce decurg de aici.

Pentru arabi salamandra, și pentru persani samandal, era ba un animal cu patru picioare, ba o pasăre ce trăiește în foc — apropiind-o astfel de pasărea Phoenix. Leonardo da Vinci spunea că salamandra hrănește focul și în felul acesta își reînnoiește pielea. Dar iată și cîteva vechi superstiții românești legate de această ipostază neașteptată a salamandrei (șolomîndră, șulimendriță etc.) de a renaște din propria-i cenușă:

„Salamandra nu piere nici dacă o arunci pe cărbuni aprinși și învie după ce e arsă", sau „Din cenușa ei ies o mulțime de salamandre, cu care se fac vrăji" (82, p. 285), sau „Solomâzdra arsă în foc, făcută cenușă și dată cuiva în mîncare, învie și se înmulțește" (83, p. 301).

CAPITOLUL VI

PURITATEA INOROGULUI — ÎNTRE BLÎNDEȚE ȘI CRUZIME

Inorogul este o creație aparte a imaginației umane, atît de fertile în domeniul zoologiei simbolice. Imaginea fantastă care frizează supranaturalul și incredibilul producînd spaima și teroarea, nu mai este obținută, la acest animal, printr-un asamblaj complicat de elemente zoologice incompatibile (cum s-a întîmplat la alți monștri), ci este produsă printr-un simplu element fabulos — unicitatea cornului. Efectul este însă la fel de puternic, dacă nu chiar mai puternic, ținînd cont că monștrii de construcție încărcată puteau fi receptați cu neîncredere, sesizîndu-li-se artificialitatea (19, p. 33). Imaginația s-a arătat a fi mai rafinată și mai subtilă, încercînd, de data aceasta, nu să supraîncarce cantitativ, ci să caute calitatea și forța simbolului, printr-o minimă și extrem de simplă compoziție fantastică.

Totuși, pînă la epurarea imaginii sub forma unui cal alb cu un corn unic în frunte, înfățișarea inorogului a suferit destule schimbări, asupra cărora merită să stăruim o clipă. Una din cele mai vechi descrieri a inorogului (monoceros), o aflăm în lucrarea *Indica*, a istoricului și medicului grec Ctesias din Cnidos (sec. IV î.e.n.). El îl prezintă ca fiind un măgar foarte rapid din India, cu blană albă, cu capul purpuriu, cu ochi albaștri-strălucitori și cu un corn mic și ascuțit în mijlocul frunții, alb la rădăcină, negru la mijloc și roșu la vîrf.

În același secol, Aristotel, (care a evitat să descrie animale nevăzute și nestudiate de el, iar cînd nu se putea

altfel, o făcea cu un puternic simţ critic), refuză să creadă povestiri mai mult sau mai puţin fanteziste, de tipul celor ale lui Ctesias. El pomeneşte de două specii de animale cu un singur corn în frunte, care ar exista în natură: măgarul sălbatic şi oryx-ul.

Istoricul şi geograful grec Strabo (63 î.e.n. — 17 e.n.), în lucrarea sa *Geografica* (IV), descrie cai cu capul de cerb, cu un singur corn, care ar trăi în India.

O descriere amănunţită şi foarte fantezistă, întîlnim şi în *Istoria Naturală* (VIII, 31), a lui Plinius cel Bătrîn: „Indienii orseeni (...) vînează şi o fiară sălbatică, este inorogul (monokeros), animalul cel mai fioros care seamănă la trup cu un cal, la cap cu un cerb, la picioare cu un elefant, la coadă cu un porc; răgetul său e puternic şi grav şi are un singur corn negru, lung de trei picioare, în mijlocul frunţii. Se spune că această fiară nu poate fi prinsă vie" (78, p. 146).

Se pare că legenda inorogului, sau cel puţin modelul său zoologic, îşi are sorgintea în Orient. În vechi texte persane (*Bundahish*, XIX), inorogul e descris ca un măgar cu trei picioare, şase ochi, nouă guri, două urechi şi un corn; el este drept şi virtuos, este uriaş ca un munte şi locuieşte în mijlocul oceanului (33, p. 576). Faţă de celelalte credinţe despre inorog, din Orient sau Occident, această descriere rămîne de excepţie prin statura gigantescă a inorogului şi prin exagerările legate de numărul de ochi, picioare, guri.

Unicornul chinezesc (K'i — Lin), este considerat de cartea riturilor (Li — Ching), unul dintre cele patru animale de bun augur, alături de Phoenix, Broasca ţestoasă şi Dragon. El este descris astfel: „... seamănă cu cerbul dar e mult mai mare, cu coadă de bou, copite de cal, are un singur corn de carne, blana de pe spate are cinci culori diferite, pe pîntec e galben, nu mănîncă plante sau creaturi vii. Nu se arată decît suveranilor perfecţi (Shen — jen) şi cînd Tao [legea], regelui e împlinită" (33, p. 587). Vechi texte şi stampe chinezeşti ne oferă şi alte caracteristici ale unicornului,

care completează descrierea din Cartea Riturilor. În unele stampe, blana sa este albastră cu pete galbene sau aurii, beregata și burta sînt solzoase și trandafirii, iar cornul de carne este îndreptat spre spate. E reprezentat galopînd prin văzduh, cu flăcări țîșnindu-i din greabăn.

Vechile texte, îl descriu ca fiind cel mai nobil și mai important dintre toate cele 360 de creaturi care trăiesc pe pămînt. Este o emblemă a blîndeții, a nobleții și a purității. Acordîndu-i-se funcții profetice și fiind considerat simbol al regalității și înțelepciunii, apariția inorogului prevestea nașterea împăraților buni sau a marilor înțelepți, temă ce apare în unele biografii legendare (Confucius, Alexandru Macedon etc.).

Androginia inorogului chinezesc e obținută prin același mecanism ca și la Phoenix și anume prin îmbinarea masculului (K'i) cu femela (Lin), într-un trup unic (K'i-Lin).

Caracter bisexual îi acordau și alchimiștii. Ei considerau cornul, pe de o parte, un simbol falic și o reprezentare a vigorii și forței masculine și, pe de altă parte, îi confereau o simbolistică feminină, legîndu-l de cornul Lunii și de cupa ce conține apa.

În diverse forme și ipostaze, dar care în esență sînt similare, simbolul inorogului este comun aproape tuturor tradițiilor euro-asiatice (chineză, indiană, persană, iudaică, gnostică, arabă, europeană).

Una din ipostazele licornului s-a reliefat deja: simbol al curățeniei, al milosîrdiei și al purității spirituale. De aici a rezultat, pe de o parte, calitatea inorogului de a susține viața, de a percepe cea mai discretă urmă a răului și de a-l răpune, iar pe de altă parte, calitatea tămăduitoare a cornului său, care era considerat și chiar utilizat ca elixir, panaceu universal sau antidot al otrăvii (alexipharmakon). Astfel, în imnurile din *Atharva-Veda* (III, 7), cornul strălucitor al inorogului e prezentat ca un remediu împotriva răului ereditar (kshetrya). În vechi texte persane (*Bundahish*), cornul de aur al inorogului învinge și risipește răul, răgetul său lasă

însărcinate creaturile benefice şi le face să avorteze pe cele malefice, iar urina sa purifică apa oceanului. În *Physiologus Graecus*, se spune că dacă un şarpe veninos otrăveşte apa, animalele aşteaptă ca licornul să vină să-şi înmoaie cornul sau să se adape, pentru a o repurifica. Această temă a fost frecvent reprezentată în gravurile medievale şi în vestitele „Tapisseries à la licorne".

Proprietăţile de antidot al otrăvii şi de elixir ale cornului de inorog transpar şi în *Istoria Ieroglifică* a lui Dumitraşcu-Vodă, el însuşi reprezentat în lucrare prin unicorn: „. . . căci otrăvurile acestea cornul Irodului [inorogului] le va îndulci . . ."; sau „Eu însă care datoresc cornului şi antidotului său atâta binefacere, încît fără ele viaţa mi s-ar fi curmat"; sau în alt pasaj „Eu pentru (. . .) răsplătire, împăratului vostru nu pot face, afară de puţin praf, ras de pe cornul meu, cu care să-i astîmpere setea . . ." (74, 75).

Din antichitate pînă chiar în secolul trecut, în Europa, erau foarte căutate diverse obiecte „confecţionate din corn de inorog", care revelau prezenţa sau anulau efectul otrăvii şi iconiţe din acelaşi material, cărora li se acordau proprietăţi tămăduitoare. În China, din „corn de inorog" se confecţionau cupe, despre care se credea că anulau efectul otrăvii. Aceleaşi calităţi le atribuia cornului de inorog şi Ctesias din Cnidos. Pentru obiectele „făcute din corn de inorog", era folosit, de fapt, fildeşul, cornul de rinocer (pe care India îl exporta în Occident încă din antichitate), sau „cornul" de narval (*Monodon monoceros* — cetaceu, numit şi „licorn de mare", care trăieşte în mările nordice şi al cărui canin ajunge pînă la trei metri).

Astfel de obiecte nu lipseau nici din recuzita alchimiştilor şi nici din tezaurele regale. În romanul popular *Alexandria*, stă scris cum vavilonienii au întîmpinat pe Alexandru cel Mare din Machedoniia, cu daruri scumpe din vistieria lui Darie — împăratul Persidei, — printre

care „200 de mii de coarne de inorog ferecate cu aur și cu pietri scumpe“ (69, p. 83).

Ca emblemă a regalității, a judecății drepte, a nobleții și purității spirituale, inorogul a fost preluat și de heraldică. Vechiul însemn heraldic al Scoției — Licornul, susține împreună cu Pardosul englez, stema Marii Britanii. Dar inorogul a încununat și blazoanele nobililor și înțelepților și printre aceștia se află și ilustrul cărturar și umanist român Nicolaus Olahus. În actul de înobilare al acestuia, emis de Ferdinand de Habsburg în 1548, stă scris:

„Se spune că Inorogul este cea mai sălbatică dintre fiare dar și cea mai nobilă. Toate neamurile nobile care au stăpînit cîndva pămîntul au fost viteze și nobile ca Inorogul. Iar printre acestea, românii cei de-un neam cu tine, nu au de fel obîrșia cea de pe urmă (. . .). Inorogul înseamnă noblețea, dar totodată istețimea spiritului tău. Căci ceea ce la fiară este asprime, la om este tărie, înzestrare prin care neamul tău, care a dat naștere multor căpitani vestiți, este binecunoscut“ (36, p. 52).

Inorogul n-a intrat numai în vocabularul metaforic al cărturarilor români (Cantemir, Olahus etc.), ci a pătruns adînc și în gîndirea poporului român, căpătînd un loc aparte printre celelalte animale-simbol. Acest fenomen s-a datorat, în primul rînd, răspîndirii cărților și romanelor populare *Floarea Darurilor*, *Varlaam și Ioasaf*, *Alexandria.*

Una dintre legendele inorogului, și anume cea a vînării sale de către o fecioară, a impresionat cu predilecție Evul Mediu. Ea a pătruns în bestiarii și romane cavalerești, a fost folosită de simbolistica ecleziastică și de alegoriile alchimiștilor, a fost zugrăvită pe miniaturi, gravuri și tapiserii, ș.a.m.d. Din *Physiologus Graecus*, legenda a fost preluată de bestiariile și literatura medievală a occidentului. În traducerea românească a cărții *Fiore di virtú*, la capitolul *Păcatul Nesocotinței*, tema apare în următoarea formă:

„Nesocotința iaste păcatul împotriva Socotinței, precum au zis Damaskin: iaste ca să urmezi tuturor poftelor tale câteți vor veni de la inimă, și poți să aseameni nesocotința unii Hieri, cei zic Inorog carele are multă dulceață ca să șază lângă Fată și deacă veade vre o Fată, el îndată mearge la dânsa și adoarme în brațele ei; și atuncea vin Vânătorii de'l prind“ (67, p. 109).

Din nou, așa cum am mai văzut, un animal invulnerabil este răpus. Dar de data aceasta nu prin forța, abilitatea sau înțelepciunea eroului, ci prin slăbiciunea animalului însuși. În *Codex Neagoeanus*, se spune că „... gadina ce o chiamă Leoscroada (...) își pune capul pintru pohta lui, iar de ar avea socotință, n'aru peri așa lesni ...“, iar în *Floarea Darurilor:* [inorogul] „într'alt chip nu să poate prinde de n'ar fi nesocotința lui.“

De regulă, legenda răpunerii unui animal fabulos are menirea de a-l caracteriza pe erou și de a-i scoate în evidență calitățile supraumane. În cazul nostru, eroul (vînătorul), rămîne un personaj secundar și anonim, singurul lui „merit“, fiind acela de a specula dragostea nesocotită a licornului pentru puritate. Observăm paralelismul între această legendă și unele frecvente practici ale vînătorilor. Aceștia imită, folosindu-se de cochilii uriașe de scoici, boncăluitul cerbilor în perioada de împerechere. Ca și inorogul, pur și inocent, cerbul aleargă înnebunit în căutarea Dragostei, dar își găsește Moartea.

Fuga către Dragoste și fuga de Moarte, — cele două obsesii instinctive între care pendulează condiția ființei. Atunci cînd aceste două coordonate, dorința de Dragoste și spaima de Moarte, se contopesc în cadrul aceleași acțiuni, reale sau legendare, se produce o puternică descărcare emoțională. De aici succesul răspîndirii și interesul viu acordat acestui motiv. Mecanismul e limpede: aceeași ființă își asumă simultan cele două funcțiuni — dătătoare de Dragoste și de Moarte. De regulă (în natură și în mit), primul instinct învinge și moartea e o

urmare firească. Astfel se întîmplă în legenda inorogului, la vînarea cerbilor, în obiceiurile nupţiale ale Călugăriţei (insecta *Mantis Religiosa*), în legendele cu Giftmädchen (fecioara veninoasă), Ştima apelor, Sirenă etc. Paradigma inorogului şi cea a Sirenei sînt într-un fel analoage, dar rolurile sînt inversate. Sirena (fiinţa zoomorfă), ademenea pe om pentru a-l răpune. De data aceasta, omul (fecioara), întruchipează capcana, iar inorogul este cel ce se lasă ademenit şi răpus.

Legendara vînare a licornului (cu concursul fecioarei), a fost şi ea preluată şi speculată de alchimişti, care însă i-au conferit o simbolistică proprie. Pentru ei, fecioara întruchipa aspectul feminin şi pasiv al Mercurului, în timp ce licornul simboliza forţa sălbatică, neîmblînzită, masculină şi penetrantă a „Spiritus mercurialis" (33). Întîlnirea lor este „coniunctio oppositorum" (uniunea contrariilor), iar dragostea lor are ca rod aurul alchimic de natură androgină. Inorogul, ca şi cerbul, leul, dragonul etc., trebuie răpus ca simbol al fixării mercurului:

„Înţelepţii spun într-adevăr
Că două animale sînt în această pădure;
Unul e splendid, frumos şi rapid,
Este un cerb mare şi puternic;
Celălalt e un licorn.
Ei se ascund în pădure,
Dar fericit omul
Care-i va vîna." (Abraham Lambsprinck — *De la Pierre Philosophale*, cf. 26, p. 105).

Dar în simbolistica ermetică, această răpunere echivalează cu o prefacere, cu o renovare, cu o trecere prin moarte-înviere a materiei alchimice, dar şi a sufletului, spiritului şi corpului alchimistului:

„Eu sînt adevăratul licorn al Anticilor
Cine poate să mă despice de la copite la corn
Şi să-mi împreuneze corpul din nou
Astfel încît să nu se mai rupă..." (*Theatrum Chemicum*, vol. IV, cf. 33, p. 551).

Aşa cum s-a întîmplat şi cu alţi daimoni păgîni, inorogul a fost preluat de creştinism, care i-a tîlcuit simbolistica conform preceptelor sale. Biserica îi acordă o triplă valenţă, acoperind astfel cele trei ipostaze ale lui Dumnezeu — Tatăl, Sfîntul Duh şi Fiul.

Puternic, crud şi sălbatic, inorogul întruchipa forţa lui Dumnezeu-Tatăl, răzbunătorul şi judecătorul păcatelor omeneşti. Imaginea inorogului îndrăgostit de fecioară este asociată de ecleziastici „concepţiei imaculate", inorogul fiind considerat o întruchipare a Duhului Sfînt. Aşa cum Dumnezeu-Tatăl, din crunt şi răzbunător, devine milosîrd şi salvator, prin Isus, tot astfel inorogul sălbatic, devine blînd şi drăgăstos în faţa fecioarei. Imaginea licornului muribund şi însîngerat din braţele fecioarei a fost preluată de biserica creştină ca o parabolă a lui Isus coborît de pe cruce în braţele îndureratei Marii. Cornul — forţa şi esenţa licornului — devine astfel simbol al crucii — forţa şi esenţa lui Isus.

Inorogul apare în pilde ce comentează şi ilustrează psalmii biblici, este preluat de romane şi scrieri religioase creştine (*Varlaam şi Ioasaf*, *Învăţăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Theodosie*, *Viaţa patriarhului Nifon* etc.), sau este zugrăvit pe zidurile bisericilor. Ilustrînd *Parabola păcătosului*, din romanul *Varlaam şi Ioasaf*, inorogul apare pe baptisterul din Parma, pe capela Sf. Isidor din San Marco — Veneţia, pe pridvorul mînăstirii Slatina (47), pe zidul bisericii mînăstirii Aninoasa — Muscel (19, p. 32), pe zidul bisericii din Băjeşti — Muscel (65, p. 306) ş.a.m.d. Singur, sau însoţit de alte zoofiinţe mitice, inorogul apare zugrăvit pe mozaicul basilicii Sf. Ioan, din Ravena, pe pridvorul bisericii celei mari din Hurezi, pe unele biserici din Maramureş (47), pe zidul bisericii Capu Dealului Oltenia (19) etc.

*

Licornului (lion+corn), i-a fost adesea asociat leul. Ca şi în stema heraldică a Marii Britanii, leul şi licornul apar împreună şi în emblemele alchimiştilor, pentru

care simbolizează diferite ipostaze ale Mercurului (ca şi balaurul, dragonul, cerbul).

În Vechiul Testament, termenul folosit este „re'em", care după unii comentatori ar fi fost greşit tradus din ebraică prin licorn, însemnînd, de fapt, bou sălbatic, bour (Bos Primigenius). Vechi texte iudaice (*Midrashim*), ce comentează *Vechiul Testament*, menţionează lupta dintre leu şi „ha-unicorius" (de data aceasta este vorba, fără nici un dubiu, de unicorn). Iată cum e descrisă această ciudată zoomahie: „Şi în ţara noastră există, de asemenea, licornul (ha-unicorius), care are un corn mare pe frunte. Şi există, de asemenea, mulţi lei. Şi cînd un licorn vede un leu, el îl atrage în apropierea unui arbore şi licornul vrea să omoare leul. Dar leul îşi schimbă locul şi licornul loveşte arborele cu cornul său şi cornul său se înfige aşa de adînc în arbore încît nu mai poate să-l scoată şi atunci vine leul şi îl omoară..." (33, p. 586).

Această legendă a ajuns şi în *Floarea Darurilor*, la capitolul *Păcatul Nebuniei*. Ea poate fi lesne recunoscută, chiar dacă, de-a lungul drumului parcurs de legendă în timp şi spaţiu, licornul a fost înlocuit cu boul sălbatic, iar leul cu vînătorul: „Şi poţi să aseameni Nebunia pre Boul cel sălbatec, carele după firea lui urăşte şi vrăjmăşeşte pururea tot lucru roşu. Şi cînd voru vânătorii să'l prinză, să îmbracă cu haine roşii şi merg unde iaste Boul, şi îndată Boul de poftă mare ce are ca să'i vatăme nimic nu socoteaşte, ci aleargă asupra acelora. Iară vânătorii fug, şi să ascund după un copaciu, carele l'au împodobit cu roşii; iar Boul părându'i că va lovi pre vânători, loveşte cu cornul atâta de tare in copaciu, cât să înfige, şi nu poate să'l mai scoaţă şi vin vânătorii de'l ucig" (67, p. 62).

Privită atent, această legendă apare analoagă celei în care inorogul e vînat cu ajutorul fecioarei. De data aceasta, vînătorul nu mai speculează dragostea inorogului pentru fecioară, ci ura acestuia pentru culoarea roşie.

Relaţia inorog-copac, apare implicit în Bundahish, unde unicul corn al inorogului este asemănător aurului, e găunos şi cu o mie de ramificaţii mari şi mici, crescute pe el. Ca şi cornul inorogului, copacul vieţii şi fructele sale, erau considerate ca fiind tămăduitoare şi dătătoare de viaţă veşnică. Simboluri arhetipale analoage, arborele vieţii şi inorogul, apar împreună şi în emblemele ermetice ale alchimiştilor medievali. În reprezentările grafice ale celor şapte operaţii principale ale procesului alchimic, penultima reprezintă licornul întins la rădăcina unui arbore, simbol al spiritului vieţii (Spiritus Vitae), care arată calea către resurecţie. Ultima dintre cele şapte embleme, reprezintă „reînvierea" lui Rebis (fiinţă androgină), simbol al pietrei filozofale şi al aurului alchimic.

Dar arborele vieţii, aşa cum am mai văzut, nu este asociat în exclusivitate licornului, ci şi altor monştri de simbolistică şi factură asemănătoare (cerbul mirific, dragonul, balaurul etc).

Monstrul şi Arborele vieţii sînt simboluri similare. Amîndoi reprezintă forţa vieţii, a procreării şi a vindecării, posedă amîndoi elixirul, alexipharmakonul şi panaceul, amîndoi întruchipează simbolic Prima Materia şi Mercurul filozofilor etc.

*

Esenţa licornului şi scopul simbolic al vînării sale este cornul sau piatra strălucitoare (carbunculus), de pe fruntea sa, reprezentări simbolice ale pietrei filozofale.

„Este un animal care este numit inorog (monocirus), El are darul miraculos de a recunoaşte fetele care au rămas pure şi adoarme în poala lor. Noi ne procurăm inima acestui animal şi o punem pe rana regelui. Noi luăm, aceluiaşi animal, de pe osul frunţii, piatra de carbuncul care creşte sub cornul său." (Wolfram von Eschenbach — *Parzival*, 1875, cf. 33, p. 592).

Legenda unei astfel de pietre, cu însuşiri miraculoase, produse de creierul, inima sau fruntea diverselor animale (şarpe, broască, inorog, dragon, cerb), şi care ar dărui

posesorului sănătate, avere, iluminare, cunoaștere sau chiar nemurire, este foarte răspîndită în folclorul și mitologia popoarelor.

După unele tradiții, vasiliscul și aspida posedau carbuncul în mijlocul frunții. Conchistadorii spanioli au numit „carbuncul", un mic animal misterios „cu o oglindă lucitoare pe cap, ca un cărbune incandescent" (Martin del Barco Centenera, *Argentina, 1602*, cf. 78, p. 34).

De bună seamă, „piatra ce strălucește ca soarele", dintre coarnele cerbului mirific din basmul Harap Alb, poate avea aceleași rațiuni simbolice și origini mitologice. Această piatră miraculoasă s-ar găsi și în creierul dragonului, care trebuie vînat sau decapitat în timpul somnului, ca și cerbul și inorogul: „(carbunculul) este luat din creierul dragonului dar nu se întărește transformîndu-se în gemă dacă nu este tăiat capul animalului viu; din acest motiv, vrăjitorii, taie capul dragonului adormit. Oameni suficient de îndrăzneți pentru a se aventura în bîrlogul dragonului, împrăștie grăunțe care au fost tratate pentru a-l adormi și cînd dragonii adorm, capetele le sînt retezate și gemele smulse" (Isidore de Sevilla — *Etimologii*, sec. VII, cf. 78, p. 34).

În *Istoria Ieroglifică*, Dimitrie Cantemir numește acest „cărbune", padzerh — „un fel de piatră carea în șearpe și în inima cerbului rar iese". (74, p. 18). Se pare că acest cuvînt (padzerh), a fost preluat de Cantemir de la turcescul „badzehr", care înseamnă „zgîrciul tare ce se află la rumegătoare, folosit pe vremuri ca un medicament" (cf. note la 75, p. 135).

Vechi credințe ale diverselor popoare din Europa, susțin că în creierul broaștei rîioase (Bufo) s-ar găsi o piatră prețioasă (Bufonita), cu virtuți de alexipharmakon. Se spune, de asemenea, că bufonita și-ar schimba culoarea atunci cînd cel ce o posedă e otrăvit. Shakespeare, în piesa *Cum vă place*, preia și el acest motiv legendar; broasca rîioasă deși „urîtă și veninoasă, poartă o piatră prețioasă în capul său".

Motivul apare frecvent și în basmele românești, sub forma șerpilor sau a balaurilor care oferă eroului, ajuns în împărăția șerpilor, „mărgica de sub limbă", sau „mărgeaua de după măsea", care au darul de a-i satisface orice dorință. Alteori, carbunculul se află chiar în creierul șarpelui care-l roagă pe erou să-l decapiteze:

„Ia taie-mi capu în patru
Ce-i vedea, nu te mira
Mai bine m-ai asculta
Patru pietre nestemate
Luminează lumea toată" (56, p. 155).

Paralel, motivul se găsește și în vechi credințe populare românești, referitoare la „fiertul mărgelei". Toți șerpii din pădure s-ar aduna într-o zi și mestecîndu-și la un loc balele și veninul, ar alcătui „piatra scumpă sau diamantul, mare cît oul de gîscă". Cel mai puternic dintre șerpi, care-i dovedește pe toți ceilalți, reușește să-nghită mărgica, devenind balaur (82, p. 186 și 56, p. 158).

În diversele sale ipostaze, „piatra miraculoasă", posedată de animale închipuite și căutată de eroi, este identică, în esență, cu carbunculul din fruntea inorogului. Motivul este, desigur, o reminiscență a unor vechi credințe păgîne legate de zeități și daimoni zoomorfi.

*

Am văzut că inorogul era considerat ca fiind cea mai blîndă și cea mai nobilă dintre creaturi, dar și cea mai sălbatică și fioroasă. Această bivalență a simbolismului inorogului nu e paradoxală. Cele două ipostaze, opuse în aparență, converg, în esență, întregindu-se una pe alta. Cornul tămăduitor și iubitor de puritate are calitatea de a depista răul și impurul și de a le răpune. Milosîrdia se preface în asprime, blîndețea se transformă în forță și vigoare, iar inorogul din blînd și nobil, devine crunt și răzbunător ca o întruchipare a dreptei judecăți. Această prefacere se produce și în sens invers (așa cum am văzut că se întîmplă în simbolistica creștină a inoro-

gului), învederînd că licornul conţine simultan una dintre valenţe şi germenul celeilalte.

În ipostaza sa de animal crunt, sălbatic şi răzbunător, apare inorogul în *Parabola păcătosului* din romanul popular *Varlaam şi Ioasaf*. Iată pasajul, relativ la inorog, din această parabolă, extras de data aceasta din *Învăţăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Theodosie:* „Deci cei ce-şi alătură cugetele şi-şi petrec viaţa şi traiul după voia aceştii stăpîne réle şi fără credinţă, iar de bunul şi iubitoriul de oameni Dumnezeu ei cu neînţelepţiia lor s-au depărtat şi s-au amestecat cu mare bucurie în lucrurile lumii şi de céle ce vor să fie n-au socotit, nici ş-au adus aminte, ci au petrecut tot în voia şi în pohtele trupului, iar pe ocaianicul şi ticălosul suflet l-au părăsit, de s-au topit de foame şi au pătimit întunérece de nevoi şi de răutăţi, aceştea se aseamănă unui om ce fugea de un inorog şi nu putea nici cum să rabde şi să tîrpească strigarea şi zbieretul glasului lui cel groaznic şi înfricoşat, ce fugiia tare, ca nu cumva să-l ajungă şi să-l mănînce.

(. . . . .)

. . . inorogul semnează moartea, care gonéşte să ajungă pre tot neamul lui Adam . . ." (73, p. 208 şi 209).

Ştim deja că romanul *Varlaam şi Ioasaf* este o transpunere creştină a unei legende budiste şi că toate întîmplările, simbolurile, numele personajelor, parabolele şi tîlcurile lor, au fost adaptate după un calapod creştin. În acest context este firesc ca inorogul să reprezinte judecata divină, judecata de apoi, rezervată oamenilor — neamul lui Adam. Răul pe care inorogul îl vrăjmăşeşte şi pe care vrea să îl distrugă este aici omul necredincios, păcătos, uitător de Dumnezeu şi negrijitor de suflet şi de mîntuirea sa.

Aceeaşi ipostază a inorogului, lipsită însă de sensul mistic-creştin, o aflăm într-un alt roman popular, *Alexandria:* „Într-o noapte după aceea născu o iapă un mânz minunat, roş, cu un corn în frunte de un cot

și se ivi într-o coapsă un cap de bou cu coarnele de aur și iar s-a ascuns" (66, p. 17). Ducipal, numele acestui cal unicornut, este o degenerare etimologică a numelui inițial „Boukephal" (din cuvintele grecești bous — bou și kephale — cap). Ducipal crescu frumos dar foarte rău, sfîșiind pe oricine se apropia de el, în afară de Alexandru. Romanul atribuie astfel lui Alexandru noblețea, puritatea și calitățile regale și unicornului darul de a presimți toate aceste însușiri și de a le îndrăgi. „Și făcură grajdi de fier și băgară iapa cu mînzul în grajdi (...) și pre cine judeca de moarte, acolo îl băga, și calul cu rea moarte îl omorîia. Și nimenea nu cuteza să se apropie de cal" (69, p. 47).

Imaginea e asemănătoare cu cea o Minotaurului din labirintul construit de Dedalus, dar suportul simbolic e diferit. Spre deosebire de Minotaur, Ducipal nu este un monstru de o ferocitate și cruzime oarbă, ci un judecător și pedepsitor, un distrugător al răului și un ocrotitor al purității. Lui îi încredințează romanul darul de a recunoaște pe ucigașul lui Alexandru și de a răzbuna moartea stăpînului său: „Iar Ducipal își ridică capul și căută preste domni și văzu pe Levcaduș, cela ce omorîse pre Alexandru. Și să răpezi la el și-l lovi cu cornul în inimă și-l puse supt picioarele lui și-l călcă pînă îl omorî. Și Ducipal nu să știu ce să făcu" (69, p. 155).

Motivul inorogului-Ducipal a pătruns în literatura populară și folclorul românesc, influențînd și împrumutînd noi însușiri cailor năzdrăvani din basmele populare ale românilor. Fără să dezvoltăm ideea, semnalăm doar paralelismul între Ducipal și calul năzdrăvan al lui Harap Alb și felul în care aceștia își răzbună stăpînii.



Unicornul nu este deloc un fenomen simplu și bine definit, ci o creatură fabuloasă cu ipostaze și forme multiple. Ființele unicornute abundă sub diverse forme în legendă: cal, antilopă, măgar, dragon; sau în natură: scarabeu (Scarabeus sacer), pasăre (Pauxi unicornis), ce-

taceu (monodon monoceros), rinocer (Rinoceros unicornis), viperă (vipera ammodites) etc.

Unii comentatori, a căror opinie o împărtăşim, susţin ideea că este improbabil ca inorogul să fi fost în întregime un produs al imaginaţiei omeneşti. După W. H. Riddell, este mai verosimil „ca un prototip viu să fi dat punctul de plecare al povestirii răspîndite de vechii călători sau de neguţători traficînd cu ţările îndepărtate. Înţelegerea greşită a povestirii lor, inexactităţi în transmiterea ei, atît de omenească slăbiciune — exagerarea, s-au făcut vinovate de restul" (47, p. 61).

Încercaţi să vă imaginaţi, de pildă, ce însemna pentru un european din antichitate, sau Evul Mediu, vederea unui rinocer din ţinuturile Asiei sau Africii. Sau mai mult, ce putea înţelege un om căruia i se povestea despre acest animal, pe care el nu l-a văzut niciodată. Am să încerc să vă ajut, citînd *Pilda a doazeci şi trei: Pentru Inorod*, din versiunea românească a *Fiziologului* (1777), copiat după texte mai vechi de Andronache Berheceanul, ciubucciu în casa lui Manolache Bassarabu, din Bucureşti: „Inorodul este o hară foarte mare, având şi trupul ei mare şi nasul lui trece peste gură, şi-i ajunge pe suptu barbă; şi cînd paşte iarbă, stând în loc o ajunge cu limba. Iar dacă vede vreo hară, îndată să ea după dânsa de o ajunge şi o pătrunde cu cornul său; şi dacă este o gadină mai mică, o tot poartă în cornul său până să împunge bine, însă până să şi împute; şi tot îi cură untură herăi aceiea în gura lui şi pe limba lui şi aceiea este mâncarea lui. Deci să-ţi fie ştire omule, că acesta nu poartă grije de mâncare, şi trăieşte" (47).

Este, credem, suficient de limpede că în acest caz modelul inorogului a fost rinocerul. Probabil că acelaşi animal ierbivor i-a servit drept model şi lui Marco Polo, pentru descrierea unicornului ce vieţuieşte în Indochina şi Sumatra. De data aceasta, imaginea e mai puţin fantezistă, dat fiind că venețianul a văzut animalul cu proprii săi ochi: „Au mulţi elefanţi şi unicorni care nu-s mai mici decît un elefant: au păr ca de bivol, picioarele ca

ale elefanţilor şi un corn în mijlocul frunţii, alb şi destul de gros. Nu fac nici un rău cu cornul, în schimb fac cu limba lor încărcată cu spini mari şi lungi. Capul lor ca de mistreţ îl ţin întotdeauna în pămînt. Trăiesc cu precădere în jurul lacurilor şi mlaştinilor" (89, p. 275).

Marco Polo, lucid, se miră că acest animal ar fi putut genera legenda licornului îndrăgostit nebuneşte de fecioară:

„[Unicornul] este un animal grozav de urît la vedere; nu are ceea ce se crede că poate fi ţinut în poalele unei fecioare" (89, p. 276).

Dar problema modelului zoologic al inorogului nu se opreşte la rinocer, fiind foarte controversată. Riddell, căutînd în India un animal sacralizat de vechii hinduşi şi cu blana albastră (aşa cum e reprezentat inorogul în stampele chinezeşti), se opreşte la antilopa Nylghaw (în persană nyl — albastru şi ghaw — bou) — *Boselephas tragocamelus*, ale cărei coarne drepte şi apropiate, par din profil unul singur.

Un alt cercetător al temei, J. H. Hutton, împinge posibila origine a inorogului la o dată nebănuită pînă la el (mileniul 2—3 î.e.n.), descoperind pe sigiliile preistorice de la Mohenjo Daro, de pe valea Indusului, reprezentări de antilope cu un singur corn îndreptat în sus. Se pare că nu e vorba de reprezentarea din profil a unor animale bicornute, pentru că acestea sînt foarte exact reproduse, chiar din profil. Tot Hutton, menţionează un vechi obicei al crescătorilor de vite din Himalaya, ce consta în sudarea artificială, prin alăturare, a coarnelor berbecilor. Sudarea era atît de bine realizată, încît animalele ajungeau să pară că au un singur corn (47). S-ar putea ca aceste animale să fi fost modelul reprezentărilor de pe sigiliile de la Mohenjo Daro şi să fi contribuit, şi ele, la înfiriparea legendei inorogului.

Desigur, că toate aceste ipoteze referitoare la un posibil prototip zoologic al inorogului sînt îndrăzneţe şi alunecoase, nesuportînd verificări şi argumentări certe.

ianuarie—mai 1977

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

1. MIRCEA ELIADE, *Aspects du myth*, Editions Gallimard, 1963.
2. VLADIMIR I. PROPP, *Rădăcinile istorice ale basmului fantastic*, Editura Univers, Bucureşti, 1973.
3. AL. PIRU, *Prefaţă la „Poveşti, amintiri, povestiri" de Ion Creangă*, Editura pentru literatură, Bucureşti, 1969.
4. OVIDIU BÎRLEA, *Poveştile lui Creangă*, Editura pentru literatură, Bucureşti, 1967.
5. GH. MUŞU, *Din istoria formelor de cultură arhaică*, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1973.
6. MIRCEA ELIADE, *Insula lui Euthanasius*, Fundaţia regală pentru literatură şi artă, Bucureşti, 1943.
7. IULIUS LIPS, *Obîrşia lucrurilor — O istorie a culturii omenirii*, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1958.
8. GH. MUŞU, *Zei, eroi, personaje*, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1971.
9. EDWIN ARNOLD, *Lumina Asiei sau Marea renunţare — Vieaţa şi învăţătura lui Gautama, principe al Indiei şi întemeetor al budismului (precum ie istorisită de un budist indian)*, Biblioteca revistei Ideei, Bucureşti, 1924.
10. LAZĂR ŞĂINEANU, *Basmele române — în comparaţiune cu legendele antice clasice şi în legătură cu basmele popoarelor învecinate şi ale tuturor popoarelor romanice*, Bucureşti, 1895.
11. GH. BĂLTEANU, *Botezul şi împărtăşania*, Editura enciclopedică română, Bucureşti, 1969.
12. ROMULUS VULCĂNESCU, *Coloana cerului*, Editura Academiei R.S.R., Bucureşti, 1972.
13. * * * *Filozofia indiană în texte*, Traduse şi comentate de Sergiu Al.-George, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1971.
14. MIRCEA ELIADE, *Comentarii la Legenda, Meşterului Manole*, Editura Publicom, Bucureşti, 1943.
15. ROMULUS VULCĂNESCU, *Măştile populare*, Editura Ştiinţifică, Bucureşti, 1970.
16. MARIA LEACH, *Standard Dictionary of Folklore, Mithology and Legend*, Funk and Wagnalls, New York, 1972.

17. JAMES G. FRAZER, *The Golden Bough — A Study in Magic and Religion,* Abridged edition in one volume, Macmillan and co. Ltd., London, 1963.
18. JEAN BOUTIÈRE, *Viața și opera lui Ion Creangă,* Editura Junimea, Iași, 1976.
19. CONSTANTIN PRUT, *Fantasticul în arta populară românească,* Editura Meridiane, București, 1972.
20. GH. ȘINCAI, *Învățătură firească spre surparea superstiției norodului,* Editura Științifică, București, 1964.
21. MIRCEA ELIADE, *Alchimia asiatică — Alchimia chineză și indiană,* Editura Cultura Poporului, 1935.
22. MIRCEA ELIADE, *Cosmologie și alchimie babiloniană,* Editura Vremea, 1937.
23. MIRCEA ELIADE, *Yoga — Essai sur les origines de la mistique indienne,* Librairie orientaliste Paul Geuthner, Paris, 1936.
24. MIRCEA ELIADE, *De Zalmoxis a Gengis-Khan, Études comparatives sur les réligions et la folklore de la Dacie et de l'Europe Orientale,* Payot, Paris, 1970.
25. * * * *Dictionnaire des symboles* (Mithes, reves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres), Sous la direction de Jean Chevalier, Editions Robert Lafont, Paris, 1969.
26. KURT SELIGMAN, *Le miroir de la Magie — Histoire de la magie dans le monde occidental,* Éditions Sagittaire, Paris, 1961.
27. * * * *Pictura chineză clasică,* Editura Meridiane, București, 1973.
28. ROGER CAILLOIS, *În inima fantasticului,* Editura Meridiane, București, 1971.
29. I. KIRIAC, *Mythologie,* Editura Cartea Românească, București, 1922.
30. GEORGE CĂLINESCU, *Estetica basmului,* Editura pentru literatură, București, 1965.
31. PETRE ISPIRESCU, *Basme,* Editura tineretului, București, 1959.
32. C. RĂDULESCU-CODIN, *Povești,* Editura tineretului, București, 1957.
33. C. G. JUNG, *Psychologie et alchimie,* Éditions Buchet/Chastel, Paris, 1970.
34. M. E. MATIE, *Miturile Egiptului antic,* Editura științifică, București, 1958.
35. GEORGES POSENER, *Enciclopedia civilizației și artei egiptene,* Editura Meridiane, București, 1974.
36. ANDREI BREZIANU, *Swift și Cantemir sau Gulliver și Licorna,* în „Secolul XX“, 1973, Nr. 11—12.
37. PAUL BĂLĂ, OCTAVIAN CHEȚAN, *Mitul creștin — filiații și paralele,* — Editura enciclopedică română — București, 1972.
38. BARBU THEODORESCU, OCTAV PĂUN, *Folclor literar românesc,* Editura didactică și pedagogică, București, 1967.

39. CHARLES HAINCHELIN, *Originea religiei*, Editura de Stat pentru literatură politică, Bucureşti, 1956.
40. EMILIA PAVEL, *Măşti populare moldoveneşti*, Muzeul etnografic Iaşi, 1972.
41. GHEORGHE VRABIE, *Folclorul (obiect, principii, metodă, categorii)*, Editura Academiei R.S.R., Bucureşti, 1970.
42. FRANCISC NISTOR, *Măştile populare şi jocurile cu măşti din Maramureş*, C.C.E.S. al jud. Maramureş, Baia Mare, 1973.
43. L. P. FRANŢEV, *La izvoarele religiei şi ale liberei cugetări*, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1958.
44. DUMITRU STĂNCESCU, *Basme, culese din gura poporului*, Editura tineretului, Bucureşti, 1955.
45. TACHE PAPAHAGI, *Din folklorul romanic şi cel latin — Studiu comparat*, Casa Şcoalelor, Bucureşti, 1923.
46. NICOLAE IORGA, *Istoria românilor prin călători*, vol. I, Bucureşti, 1928.
47. MARIA GOLESCU, *Cum arată inorogul şi ce ştiu românii despre el*, Cercetări folclorice, Bucureşti, 1947.
48. N. JULA, *Tradiţii şi obiceiuri româneşti*, Editura pentru literatură, Bucureşti, 1968.
49. MIRCEA ELIADE, *Mitul reintegrării*, Editura Vremea, 1939.
50. HERODOT, *Istorii*, vol. I, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1961.
51. MIRCEA ELIADE, *Patanjali et le Yoga*, Éditions du Seuil, Paris, 1962.
52. PAOLO SANTARCANGELI, *Cartea labirinturilor — Istoria unui mit şi a unui simbol*, vol. I, Editura Meridiane, Bucureşti, 1974.
53. PAOLO SANTARCANGELI, *Idem*, Vol. II.
54. OLIVIER LEROY, *Les hommes salamandres — Sur l'incombustibilité du corps humain*, Paris, 1931.
55. PATANJALI, *Yoga Soutras — comentées par D. A. Courmes*, La Famille Theosophique, Paris, 1924.
56. GH. VRABIE, *Balada populară românească*, Editura Academiei R.S.R., Bucureşti 1966.
57. FRAŢII GRIMM, *Basmul „Apa vieţii“*.
58. S. N. KRAMER, *Istoria începe la Sumer*, Editura ştiinţifică, Bucureşti, 1962.
59. IVAR LISSNER, *Culturi enigmatice*, Editura Meridiane, Bucureşti, 1972.
60. * * * *Zen Flesh, Zen Bones*, Compiled by Paul Reps, Penguin Books 1972.
61. VASILE PÂRVAN, *Getica*, 1926.
62. EMILIA PAVEL, *Jocuri cu măşti — Zona Iaşi*, C.C.E.S. al judeţului Iaşi, 1971.
63. H. SANIELEVICI, *Alte orizonturi — Studii şi polemici literare şi ştiinţifice*, Editura Adevărul.

64. LUCIAN BLAGA, *Despre gîndirea magică*, Fundația regală pentru literatură și artă, București, 1941.
65. NICOLAE CARTOJAN, *Cărțile populare în literatura românească, Epoca influenței sud-slave*, vol. I, Editura enciclopedică română, București, 1974.
66. Dr. M. GASTER, *Literatura populară română*, București 1883.
67. * * * *Floarea Darurilor — Care mai întâiu sau fost tradus din greceaște în rumăneaște, și tipărită în Tipografiea din Znagov în Țara Rumânească, iară la anul 1808 tipărită în Brașov după acel Orighinal; iară acum atreea oară tipărită în Sibiiu în Tipografiea lui G.C.*
68. NICOLAE CARTOJAN, *Fiore di Virtú în literatura românească*, Cultura națională, București, 1928.
69. * * * *Istoriia a Alexandrului celui Mare din Machedoniia și a lui Darie din Persida împăraților*, Editura de Stat pentru literatură și artă, București, 1958.
70. * * * *Vieața Sfinților Varlaam și Ioasaf — Tradusă din limba elenă la anul 1648 de Udriște Năsturel, de Fierești al doilea logofăt — Tipărită pentru prima oară de Gral. P. V. Năsturel*, Stabiliment de arte grafice „Universala", București, 1904.
71. LUCIAN PREDESCU, *Udriște Năsturel și răspîndirea romanului religios „Varlaam și Ioasaf"*, „Biserica Ortodoxă Creștină", Nr. 1—2, 1965.
72. LUCIAN PREDESCU, *Influența romanului „Varlaam și Ioasaf" în folclorul românesc*, „Biserica Ortodoxă Creștină", Nr. 1—2, 1966.
73. * * * *Învățăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Theodosie*, Editura Minerva, București, 1971.
74. DIMITRIE CANTEMIR, *Istoria ieroglifică*, vol. I, Editura pentru literatură, București, 1965.
75. DIMITRIE CANTEMIR, *Idem*, vol. II.
76. ALEXANDRU CIZEK, *Simbolica în „Istoria ieroglifică"*, „Secolul XX", Nr. 11—12, București, 1973.
77. LEONARDO DA VINCI, *Scrieri literare*, Editura Albatros, București, 1976.
78. JORGE LUIS BORGES, *The Book of Imaginary Beings*, Penguin Books 1974.
79. ANGELO DE GUBERNATIS, *Mithologie zoologique ou Les légendes animales*, vol. I și II, Paris, 1874.
80. AUREL CANDREA, *Folklorul medical român comparat*, Casa Școalelor, 1944.
81. ROGER CAILLOIS, *Eseuri despre imaginație*, Editura Univers, București, 1975.
82. ION MUSLEA, OVIDIU BÎRLEA, *Tipologia folclorului — Din răspunsurile la chestionarele lui **B. P. Hasdeu*** — Editura Minerva, București, 1970.
83. ARTUR GOROVEI, *Credinți și superstiții ale poporului român*, București, 1915.

84. HOMER, *Odiseea*, Editura pentru literatură, București 1966.
85. B. P. HASDEU, *Etymologicum Magnum Romaniae — Dicționarul limbei istorice și poporane a românilor*, Stabilimentul grafic Socec și Teclu, București 1886.
86. OCTAVIAN PALER, *Mitologii subiective*, Editura Eminescu, București, 1975.
87. IGOR AKIMUSKIN, *Pe urmele unor animale rare sau nemaiîntîlnite*, Editura științifică, București 1968.
88. * * * *Viața lui Bertoldo — Cărți populare*, Editura pentru literatură, București 1968.
89. *Cartea lui Marco Polo sau Descoperirea lumii*, Editura Eminescu, București 1972.
90. GUSTAVE FLAUBERT, *Ispitirea Sfîntului Anton*, Editura Univers, București 1977.
91. * * * *1001 nopți*, Basme arabe istorisite de Eusebiu Camilar, Editura Tineretului, București 1968.
92. HESIOD, *Opere*, Editura Univers, București 1973.
93. VIRGILIU, *Eneida*, Fundația pentru literatură și artă, București 1938.
94. TUDOR PAMFILE, *Mitologie românească*, vol. I, Dușmani și prieteni ai omului, București 1916.
95. ADRIAN FOCHI, *Datini și eresuri populare de la sfîrșitul secolului al XIX-lea: Răspunsurile la chestionarele lui Nicolae Densușianu*, Editura Minerva, București 1976.
96. JEANNINE AUBOYER, *Viața cotidiană în India antică*, Editura Științifică și Enciclopedică, București 1976.

SUMMARY

This book of mythological commentaries comprises two distinct essays, but similar in the approach to the themes. The first one *(The Garden of the World Beyond)* deals with the controversial theme of the mythical-historical roots of the fairy-tales.

Paralell with changes in the way of life of the societies (e.g. transition from hunting to agriculture), the elements of the superstructure (social organization, myths, rituals etc.) change accordingly. This phenomenon acts slower on the myths but more rapidly and drastically on the rites as the latter are concret elements produced by and intimately interwoven with the economic conditions. The rituals and the myths specific to the old way of life are changing, depreciating and thus their necessity, importance and complexity diminish. Being superceded by others called for by the new way of life, the old ones will either alter their substance and sacred characteristics becoming artistical-profane and ludical-profane manifestations, or will vanish without any trace. This process of modification of the form, substance and social function of the old myths and rituals lasted thousands of years so that the conversion of the sacred into profane occurred slowly and without being perceived.

The myth sets out on a long journey of desacralization and demythization, a journey of profane-artistical creation ending with the fairy-tale. At its origine, the myth was codified by allegories and symbols firstly because in the profane world there are no terms to describe a sacred experience and secondly because the myth had to hide from the profanes the secrets of such an experience. In addition, during this process of profanization the myths had been modified by the artistical imagination of a long chain of anonymous story-tellers and also by their misunderstanding of the original meanings of some allegories and symbols. This misunderstanding resulted either the elimination of some initial elements or their alternation, substitution and corversion into elemnts closer to the daily life of the story-teller.

In its development the fairy-tale moved not only in time but also in space, and that generated new alterations and superpositions. According to Mircea Eliade the myth of one tribe could become

a fairy-tale for another. The elimination of all these changes and superpositions produced by an alien way of life, both in time and space, of those generating the original myth, elimination supported by a correct translation of the symbols and allegories can lead us tot the precious kernel of truth and history artfully hidden and preserved by any genuine fairy-tale.

To avoid a consideration which could be much to general or strictly theoretical, we choose to support our commentaries by the Romanian fairy-tale *Harap Alb (The White Moor).* Our choice was imposed by the literary beauty of the fairy-tale, by the complexity of its initiating scenario and also by the symbolical wealth of this epical story. We chose this fairy-tale also because of its similarities — both as epical structure and initiating trials the hero is subjected to — with other fairy-tales from Europe and elswhere, with legends and epics that narrate the wanderings and deeds of some mythical heroes (Psyche, Ulysses, Hercules, Jason, Theseus, Rama, Siegfried), and with the myths describing the sufferings of the gods that die and then rise from the dead (Dionysos, Osiris, Attís, Jesus). The exact determination of the mechanism by which the trials and tribulations of a god or mythical hero have become the adventures and trials of a fairy-tale hero is undoubtedly difficult to realize as contributing to this „sublimation" were, in fact, a series of heterogenous elements difficult to foresee. As the field remains open to all the assumptions (which, however, are difficult to check up) a single commentator is not in a position to solve that delicate problem. The answer is to be the result of a joint effort. Since the sources of informations concerning the economic, spiritual, affective and religious life of the archaic man are not in excess it is unnatural to neglect the study of the fairy-tales as their memory preserves, more or less altered, valuable mythical-historical information.

*

The second part of the book — *Zoosophia* — is an essay which comments the mythical, mistical, magical or symbolical qualities attributed by man to animals from times of yore. This dictionary-essay emphasizes a single aspect of this very complex phenomen of the zoomythology, namely man's propensity to associate his own moral, philosophical and religious concepts with some animals. This propensity was satisfied either by imagining some fantastic beings (which are the object of the essay), or by exaggerating the powers and qualities of some real animals. The fabulous animals imagined by man come to life when agriculture and urban civilizations appear, when man's relationship to animals ceases to be organic and intimate. The taming of some animals and shepherding changed to a certain extent — by comparison with primitive societies — the man-animal relation to the advantage of the first. Anthropozoomorphical and then only anthropo-

morphical deities begin to appear. The period of fullest development of such beings coincides with the stage of the antique states — Egypt, Mesopothamia, India, China and Greece. The old Totem gods, usually animals, no longer corresponded to the new religious patterns. Imagination was thus forced to modify the object of worship or only its forms in accordance with the more complicated, subtle and abstract mistical-religious concepts. The deities result from the merger of two or more animals (polizoomorphism) or of man and animal (anthropozoomorphism), getting new attributes and prerogatives. Thus superstition is „immunized" by the removal of the mistical element from the close environmental reality and therefore from a sphere were an empirical checking was still possible. This phenomenon becomes necessary when some doubts start to impair the nimbus of magic to the advantage of the experience. Thus „immunization" is automatically produced by the fantastic character itself, attributed to the imaginary animals. They live in inaccessible places (usually representations of the World Beyond), their appearances are exceptional (Phoenix, Unicorn), they are defined by cosmical attributes (they swallow the Sun, support vegetation, guard the entrance to The World of Death, uphold the firmament with the horns, stop the rain, kill or turn to stone everything with their look, etc.). The fabulous aspect of the imaginary animals is amplified by their terrific or only strange appearance.

Another quasicompulsory characteristic of the fantastic structure of these imaginary beings is their invulnerability. Indeed, what kind of fabulous zoomorphical creature would be that which can be hunted at any time, in any way and by anyone just like a simple hare? Nevertheless, nearly every time man's optimistic psychical structure imposed and imagination found a remedy for what he himself claimed to be impossible. This paradox seems to have been deliberately conceived either to make obvious the hero's superhuman condition (Theseus, Heracles, Siegfried or White Moor), who defeats beings considered to be invulnerable (Gorgons, Sirens, Minotaur, Dragon), or in order to emphasize the heroes' exceptional condition (initiation, ilumination, purification, surpassing of the human condition, etc.). This phenomenon is meant to move the gravity center of the myth from the fabulous being on the hero. Man deliberately invents terrific and invulnerable creatures enabling him to imagine heroes, men like him, able to defeat or tame them.

The taste for fabulous and artificial, the joy of play in a world where anything is possible and everything credible have, of course, given free scope to imagination. However, the essence of the symbol was preserved within certain limits, so that men succeeded, using these imaginary beings, in creating and handing down a real symbolic vocabulary and a code like a language that can be translated by an initiate. From antiquity until well after the

Middle Age, these zoosymbols were used to communicate several norms and concepts, hidden from the profane's eyes and ears.

Without having the intention to drow up an exhaustive dictionary, we tried in this essay to synthetize what was written, said, thought and believed in respect of some imaginary zoomorphical beings (the Basilisk, the Asp, the Phoenix, the Simurgh, the Harpires, the Sirenes, the Griffin, the Roc bird, the Gorgons, the Salamander, the Unicorn, etc.) trying to emphasize the way their complex symbols were born, developed and used along the centuries.

Beside the poetical charm of these creatures-metaphors the force and the capacity of expression and secret communication which were attributed to this zoomorphical beings during thousands of years, seemed essential to us. Product of imagination or belonging to the oniric sphere, created by exacerbating some zoological models from the surrounding reality or by cumulating all these elements, these surrealistic beings full of symbol have hade the mission to push the expression beyond the borders of the concret.

The aspirations, obsessions, mistical and moral concepts have been exteriorized, transfered and confered on some unearthly beings, whose existence was not questioned. The study of their symbols can become a way of knowing the mentality, the psychical and affective structure, beliefs and superstitions of ours predecessors. Without knowing the complex symbols attributed to the fabulous animals we shall not be able to perceive the substance of the beliefs, superstitions, hermetic allegories, heraldic signs, myths, legends, parables or fairy-tales considering them beautyful but unfounded, good only to frighten children or to put them to sleep.

ANDREI OIŞTEANU

CUPRINS

GRĂDINA DE DINCOLO

Comentarii mitologice la basmul Harap Alb

ZOOSOPHIA

Comentarii de mitologie zoologică

Lector: VIRGIL BULAT
Tehnoredactor: L. HLAVATHY

Apărut: 1980. Bun de tipar: 2.XII.1979.
Comanda nr.: 1780. Coli de tipar: 13,5.
Format: 16/50×80. Hîrtie: velină 70 g/m²

Tiparul executat sub comanda nr. 454/1979
la Întreprinderea Poligrafică Cluj,
Municipiul Cluj-Napoca, B-dul Lenin nr. 146
Republica Socialistă România



DISCOBOLUL



Lei 6,25